no.321
1987年 12/1
ゲームマシン
アミューズメント通信
DECEMBER 1, 1987
毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所　アミューズメント通信社　編集・発行人　赤木真澄　〒530大阪市北区神山町9-16(山名ビル)　☎06(314)0309　定価400円　年間購読料9,600円（送料共）

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., 9-16 Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Japan ¥9600; Overseas (air mail)-US$100.00per year.

米国AMOAエキスポ87

活発な市場展開へ

米国市場すでに回復、安定成長進む
大部分を日本のTVゲームで占める

AMOAエキスポ87（11月5－7日、シカゴ）にて、タイトー・アメリカ社の小間のようす（「オペレーションウルフ」が快調だ）

米国のAMゲーム機業界は五年前（八二年）の爆発的なTVゲーム機ブームの後、しばらく低迷を余儀なくされていたがこの二、三年のうちに着実に市場を回復、ブームには至らないがオペレーターたちはむしろ安定した経営に満足してきている。結局は、ゲーム機の過剰生産とオペレーターの過当競争がなければ、業界は全体として成長を続けることが再確認されたわけだ。

とくにこの数年間はずっと日本の（あるいは日系の）メーカーが優秀なTVゲーム機を供給し続けており（純粋の米国メーカーはバリー社系などごくわずかである）、オペレーション収益も安定してきている。このため日本（あるいは日系）メーカー品に対する依存度は、米国市場で九五％に達するほどである。これは国際競争力という面からは不均衡だが、日米両業界の協調発展という点では歓迎されるもの。

AMOAエキスポ87は全米オペレーター協会であるAMOAの年次総会に伴なう国際的なAM機展で、今年は十一月五－七日、例年どおりシカゴ市内のハイアット・リージェンシー・ホテルの地下展示場二フロアーを一杯に使用、百八十五社（昨年百六十六社）が四百八十六小間（同四百三十八小間）を占めるという勢いで、登録入場者数も昨年（約八千人）を上回ったもようである（人数は不明）。

全般的なAMゲーム機業界の回復、安定に伴ない、主な各メーカーによるディストリビューター会合（だいたい早朝に開かれる）、レセプション（同じくこれは夜）がこの数年では最も数多く開かれた。こうした催しは実際に各社の業績が伸びていることを背景にしていることから、さらにメーカーとディストリビューター、そしてオペレーターの意見交流に役立ち、業務改善につながると期待されている。

東京のAMショーに続き いくつかの新製品を披露

すでにVDビデオやフライングビデオはないが、日本と米国ではマーケット事情が異なるため、多くのTVゲーム機がアップライト仕様となっている（完成品としても、基板などの供給も同様）。セガ社「アフターバーナー」やタイトー「フルスロットル（トップスピード）」の日本型（コックピット）は確かに良いが、まずサイズ、次にコストが問題でロケーションに入れることにならないようだ（コックピットはある程度は普及している）。

出品機の中心はTVゲーム機で、これにフリッパー、クレーン、ジュークボックスが加わっている。TVゲーム機のほとんどは東京のAMショーで発表されたもので、それ以外ではアタリゲームズ社の「ザイボット」、カプコン「タイガーロード」、SNK「ゲリラウォーズ」、テクノス「ドッジボール」などが初めて披露されたことになる**（詳しくは次号にて）**。

TVゲームコピー品でAMOAの

会長会社を強制捜査

米国の税関がエキスポ87の前、10月28日に

AMOAの会長会社が米国税関の捜査官によって、TVゲーム機の無断コピー品を所有、オペレートしていたとして十月二十八日に強制捜査を受け、コピー品などの証拠品が押収された——AMOAエキスポ87は、この話題でもちきりとなった。

AMOAの会長は毎年この催しの過程で順に変っていくが、現役（八六－八七年期）の会長だったリチャード・ホーキンス氏の会社、R&Dスター社（ミネソタ州ロチェスター、七番街一二一一。会長会社はR&Dノベリティ社だが本社所在地は同じで、用途別の同一会社）に捜査の手が及んだもの（本紙「海外の話題」参照）。刑事処分は軽く済みそうであるが、事件はAMOAエキスポ87の会場で、大きな話題となった。

この催しにはいくつかのセミナーが開かれており、そのひとつとして六日午前十時から二時間、別館で「著作権と商標の保護について」と題するセミナーが開かれた。これはTVゲーム機の無断コピー品などを一掃するための法的手続きに関するもの。AAMAのロバート・フェイ氏（元FBI特別捜査官）、ボブ・ウォルシュFBI捜査局長代理、キャシー・メルトリッター連邦検事らが次々と、これらの手続きについて現状報告を行なった（聴衆は約百人ほど）。

AMOAでは九日付で、コピー問題についてコメントを避けたいとする声明を出している（続報は次号以下で）。

右の写真上は開会式で、ホーキンス会長(左)の夫人と子どもによるテープカットのもよう。下の写真はコピー対策手続きのセミナーにて、発言するキャシー連邦検事（右端の女性）たち

ナムコ、冠スポンサーに

話題のミュージカル「スターライトエクスプレス」

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）はこのほど、ロンドンとニューヨークで大ヒットしているミュージカル「スターライト・エクスプレス」の日本公演での冠（かんむり）スポンサーとなった（日本では「ナムコ・スターライト・エクスプレス」となる）ことを明らかにした。これは同ミュージカルが同社の理念に一致するものと評価し、日本公演に協賛することにより、新しい遊び・文化の創造に貢献しようとするもの。

ミュージカル「スターライト・エクスプレス」は大きなアリーナ（競技場）をそのまま立体ステージとして、公演者全員がローラースケートで走り、踊り、歌うという画期的なもの。新幹線やSL、食堂車、寝台車などさまざまな列車車両となった出演者によって、ストーリーが展開される。

このミュージカルは八四年三月にロンドンのアポロビクトリア・シアターで開幕、以来四年に及ぶロングランを続けているもの。米国でもニューヨークのブロードウェー・ガーシュンシアターで今年三月から公演が開始され、ヒットしている。今回、フジテレビ開局三十周年／ニッポン放送開局三十五周年を記念して、フジサンケイグループの主催により、東京は十一月十五日から国立代々木競技場第一体育館で、大阪は十二月二十四日から大阪城ホールで、初の日本公演が開かれることになった。日本公演では世界で初めて、オリジナルプランであるアリーナでの公演が実現となるなど話題が多く、注目されている。

とくにハイテク（高度電子技術）とハイタッチ（高度な感性）が融合している点で、独特の優れたミュージカルとなっており、この点でナムコが協賛に踏み切った。日本公演に先立って、十月二十九日、東京・品川の新高輪ホテルにて出演者の来日記者会見が行なわれた（報道陣は約百名）。

記者会見にはフジテレビの羽佐間重彰社長（「スターライト・エクスプレス」運営委員長）、ナムコの中村社長、そして舞台衣装を付けたメインキャスト九名が出席、フジテレビの露木茂アナウンサーが司会を務めた。

羽佐間氏は冒頭の挨拶で、「開局三十周年に当たり、これまでにない新しいものに挑戦したいと考えた。このミュージカルはあらゆる面で従来にない規模のものであり、挑戦意欲をかき立てられる」と述べた。続いてメインキャストが紹介され、ステージ準備状況のビデオ上映があり、記者団とのやりとりとなった。

この中でナムコの中村社長は、「新しい試みに挑戦するというフジテレビの姿勢に、AM産業の中において新しいものに挑戦する自分たちの姿を見る思いがして、協賛することを決意した」と述べている。

記者会見の後は、出演者全員（六十六名）と関係者を交えてのウェルカムパーティーが行なわれ、雰囲気を盛り上げた。

写真は「スターライト・エクスプレス」日本公演についての記者会見にて。上の写真はメインキャストとともに羽佐間氏（左）と中村社長

AOUアミューズメントエキスポ88

開催要領決定、出展募集

3月2－3日、新宿NSビル、一般入場午後1時

全日本アミューズメントマシン・オペレーター連合会（事務局東京、梅原靖三会長、AOU）では、来春の「AOUアミューズメントエキスポ」開催のためのショー委員会（駒井徳造委員長）が開催要領などを決めたのに基づき、出展募集を近く開始することになった。

ショー委員会のメンバーは、AOUの正副会長（梅原、駒井、真鍋正、加藤駿介の各氏）と東京AMOP協（TAMOA）からの理事（内田博氏）の五名となっており、これに山田俊夫監事がショーの監事として会合に参加する形になっている。

同委員会は十月十九日に初の会合を開き、開催要領などと、実施についてはTAMOAからの「実行委員会」に委託することを決めた。この会合の内容は非公開となっているため不明な点があるが、判明している主な事項は次のとおり。

「AOUアミューズメントエキスポ88」は三月二、三日の両日、午前十時から午後五時まで、東京・新宿のNSビル地下展示ホールで、例年どおり開催される。

内外の出展予定社に出展募集を行ない、一月十八日に募集を締切る。出展料は一小間（三・七㍍×二・七㍍）十七万円（前回より一万円値上げ）。出品物はAM機器などに限られており、違法品などは出品できないことになっている。出品できないものには「もっぱら賭博に使用されるおそれのある機器」があり、例として「ポーカーゲーム、ラッキーエイトラインなど、またテーブル型でベット方式払い出し装置付き、卓上型」が挙げられている。

一般入場客を制限するため、一般入場者の入場は午後一時からになった。また一般入場券は有効一日間（前回二日間）となった。これ以外の「招待券」、「優待券」、「出展社カード」は前回と同様となっている。

その他、ショーに伴って三月二日の夜、「懇親パーティー」（一名一万二千円）が催される。ショー出展社に対しては一月下旬にも説明会が開かれる予定。

ロケオーナーとの契約更改で

SCロケ不安？

NSA第9回理事会では慎重論

日本SC遊園協会（事務局東京、内田博会長、NSA）は十月七日、東京・平和島の東京流通センターで第九回理事会を開き、SCロケでの営業契約問題などを討議した。議事は次の順序で進められた。

第七回例会とセミナーを十月二十日に開催するとの報告、キューバなど三ヵ国への視察旅行の報告があった。来年オーストラリアで開かれるレジャー博の視察ツアーをNSA単独で催すことが承認された。

SCロケの営業契約問題は、契約更新に応じないオーナー（量販店）が出たため、苦情処理委員会（加茂飛智男委員長）で調べたが、慎重に見守ることになっているとの説明があった。この量販店でゲーム場を経営するオペレーターが結束してはどうかなどの意見もあったが、慎重に構え、協会としての対応を検討することになった。

「遊園施設賠償責任保険」に協会として団体加入してはどうかという提案があったが、大半の会員が加入済みのもようであり、紹介にとどめることになった。

新風営法施行上の問題点について、法制委員会（真鍋正委員長）で名儀貸しなどを検討しているとの報告があった。同協会が参加している「税制国民会議」の動きについて報告があった。その他、渋谷に事務所のある協会事務局で親睦を目的とした「ハチ公会」を作ることが宮原久常務から提案され、承認された。

なお同協会では十月二十日に東京・八重洲の鉄道会館ルビーホールで、第七回例会とセミナー「研修会」を開催。これに警察庁・保安課の松田専門官が挨拶を述べている（詳細は次号）。

上の写真はSC遊園第9回理事会（10月7日）のようす

特許・実用新案 出願公告・公開

（10月25日～11月12日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお㊚は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問い合わせ下さい。

特許出願公開

十月三十日＝「回胴式遊技機」、東京パブコ㈱（大阪）、㈱エル・アイ・シー（大阪）、62-249670㊚、61-95149。

十一月四日＝「回胴式遊技機」、東京パブコ㈱（大阪）、㈱エル・アイ・シー（大阪）、62-253090㊚、61-95150。同、62-253091㊚、61-97464。「遊戯乗物の乗客拘束装置」、㈱トーゴ（東京）、62-253094、61-301200。

十一月六日＝「回胴式遊戯機」、東京パブコ㈱（大阪）、㈱エル・アイ・シー（大阪）、62-254786㊚、61-97650。「スロットマシン」、同、62-254787、61-97783。

実用新案出願公告

十一月十二日＝「的当て遊戯装置」、㈱タイトー（東京）、62-43582、57-24993。

特許出願公開

十月二十七日＝「空間ゲーム機」、三村建治（東京）、62-246391、61-89896。「迷路構成」、㈱メイズプロダクツ（大阪）、62-246395㊚、61-90549。

実用新案出願公開

十月二十八日＝「迷路パターン変更構造」、㈱メイズプロダクツ（大阪）、62-170094㊚、61-59126。「迷路構造」、同、62-170095㊚、61-59127。同、62-170096㊚、61-59128。「迷路用堀構造」、同、62-170097㊚、61-59[illegible]

栃木健娯協第3回総会

入江会長を再任

任期満了に伴なう役員改選で

入江昭造会長

栃木県健全娯楽業協会（事務局日光市、入江昭造会長、会員四十六社）では十月二十二日、県内藤原町川治温泉の一柳閣で第三回通常総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案、事業報告および計画案を承認。また役員改選により入江会長を再選した。

同総会には委任状十二社を含む三十六社が出席。初めに入江会長が「当協会も発足三年目を迎え、ようやく形がまとまってきた。今業界は大きく変わりつつあり、ゲーム機に中型、大型機が増え、キャビネットの種類も豊富になってきた。またビリヤードブームがゲーム場にもいろいろな影響を与えている。これからのオペレーターは、情報を早く的確にとらえ、積極的に展開していくことが望まれる」と挨拶。

来賓として出席した栃木県警防犯課の中村昭課長は「県内の八号営業店は約五百八十軒あり、これは全風俗営業店の二十一％に当たる。警察の立場は健全営業者の保護とアウトローの強力な取締まりにある」とし、「遊技機賭博は重点的に取締まっており、今年は五件、六十一名を検挙。賭博機リース業者も共犯として逮捕している」と述べた。

同課の嶋実係長は「賭博機事犯の検挙のうち八号営業者は昨年二件、今年は現在までに一件あった」と語った。また嶋係長はロケ運営に関して、カード式採用の場合の事前連絡、キーアップ装置付きゲーム機は扱わないこと、リース先の責任ある管理などの点で注意を促した。このほか同協会顧問となっている県警OBの柳啓喜氏から「健全営業に努め、自分の仕事に誇りを持つことが大事だ」との挨拶があった。

六十一年度事業報告案、収支決算案、六十二年度収支予算案はいずれも原案どおり承認となった。新年度事業計画案については、①監督官庁との連絡協調、②業界のPR活動、③会員の親睦と情報交換、という昨年度の活動を継続するが、これに④青少年の健全育成に積極参加、⑤賭博機の撲滅の二項目を加えて承認となった。

役員改選は任期満了に伴うもので、会長と副会長、理事二名は再任となっている。新役員態勢は次のとおり。

会長＝入江昭造氏（有タツミ娯楽）、副会長＝毛塚昇之助氏（有日昇電気）、岡田明彦氏（有グッドヒル）。

理事＝田中勇氏（足利カーニバル）、吉田弘氏（セガ社）。以上は再任。栗田誠次氏（有安佐リース）、斉藤博之氏（㈱ナムコ）、佐藤健三氏（京浜サービス）、佐藤臣孝氏（㈱ユニバーサル）。

監事＝栗原清氏（有昭和ゴラク物産）、柴田牧人氏（有おんがく堂）。

なお新入会員として、園田成三氏（㈱マイクロシステムプランニング）が紹介された。同総会は会長の病気入院により半年遅れの開催となった。

写真上は栃木健娯協第3回総会、下は新潟AMOP組合第8回総会

新潟AMOP組合通常総会

活動強化を確認

県警からはGマシン対策など

石川忠太理事長

新潟県アミューズメント・オペレーター組合（事務局新潟市、石川忠太理事長、会員二十六社）では十月二十三日、新潟市内の新潟第一ホテルで第八回通常総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案、事業報告および計画案をそれぞれ承認した。

同総会には委任状三社を含む二十四社が出席。冒頭、石川理事長が挨拶に立ち「当組合は組合員が協調、団結してAM業界の健全な発展を目指すことを目的に設立し、四年が経過した。この間新風営法への対応など、行政との折衝も積極的に行ない、なんとか順調にやってきた。今後も違法行為に注意し、規制強化につながることのないよう健全娯楽に努めていきたい」と述べた。

本間徹副理事長が六十二年度事業報告、収支決算報告を行ない、異議なく承認。また六十三年度事業計画は次のとおり決まった。①違法営業の徹底、②"青少年健全育成協力店"の推進（行政への協力）、③Gマシン追放のための通報制度の確立（事務局に連絡）、④福祉施設への寄贈（同総会での組合員からのカンパに組合会計からのものを合わせた約二十六万円と、組合員の協力によるゲーム機について、寄贈を検討）、⑤非会員への入会PR。

このほか会費納入期限を年度内（八月一日から翌年七月末日まで）とし、納入しない会員は除名処分とすることになった。

来賓として出席した県警防犯課の宮沢幸男警部は「エイトラインなど新型の賭博機による賭博事犯が、全国的に増える傾向にあるようだ」とし、非組合員も巻き込んでの健全営業の徹底、たまり場化に対する注意などを求めた。また県婦人少年課からも、健全育成への協力要請があった。

総会終了後は、引き続いて懇親会が開かれた。

鹿児島健娯協第5回総会

準会員制を導入

遊技機賭博は昨年の三倍に

政須美夫会長

鹿児島県健全娯楽業協会（事務局鹿児島市、政須美夫会長、会員十九社）では十月二十日、鹿児島市内のステーションホテルニュー鹿児島で第五回通常総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案、事業報告および計画案を承認したほか、準会員制の採用などを決めた。

六十一年度事業報告案および収支決算案、六十二年度事業計画案ならびに収支予算案は、いずれも原案どおり異議なく承認された。

準会員制の導入については協会組織を強化するためのもので、検討の結果、八号営業の専業店を正会員、喫茶店などとの併設店を準会員とすることで、会則を変更することになった。

総会終了後、県警防犯課から山本課長ほか二名と、防犯協会から二名が出席し、協会員と懇談した。その中で県警から、今年に入ってこれまでの遊技機賭博の摘発件数が、すでに昨年一年間の件数の三倍にも達しており、とくに八月初旬に百十八店摘発、賭博機三百五十七台を押収したこと（本紙第316号既報）を説明。そしてそのほとんどが喫茶店であったことから、同協会の準会員制導入による今後の成果に期待するとともに、来年は同協会とタイアップして所轄署単位に「研修会」を開き、同協会への加入を呼びかけることになっている、との話があった。

写真上は大阪AMOP協第20回理事会、下は大レ協10月例会のようす

大阪AMOP協・理事会

支部長選任進む

新年互礼会と総会は別の日に

大阪府アミューズメントマシン・オペレーター協会（事務局大阪市、梅原靖三会長、OAO）では十月十二日、梅田の東阪急ビルで第二十回理事会を開き、準会員の組織化のため支部長の選任を組織委員長（高堂良彦委員長）に一任することを決めた。

このほか第四回総会は互礼会と切り離して行なうことになり、開催要領については正副会長らに一任することになった。新年互礼会は例年どおり近畿四協会の共催とし、一月六日、東洋ホテルで開催する（会費一万円）ことが決まり、総務委員会（吉田正男委員長）が企画、運営を進めることが承認された。

このほか青少年対策委員会の永井孝行委員長が府の青少年対策課を、また組織委の高堂委員長が府警保安課をそれぞれ訪問したことが報告された。

大阪レジャー機器・10月例会

活発に意見交換

共同購入の大幅改善達成

大阪レジャー機器協（事務局大阪、峯久理事長）では大阪・森ノ宮の青少年会館で、六月十六日、七月二十二日、九月十八日と組合員だけで月例会を開催し、十月十七日には久しぶりにメーカーも参加しての会合を開いた。

同組合では、四月例会で決議した組合員のための「共同購入の基本的改善」（本紙第310号既報）を、より効果的に実施するため、四月例会以降、メーカー、業界紙を除いた組合員だけで会合を開いてきた。この結果、峯理事長は「本音で話合える場となり、積極的意見が多く出て活気のある会合になってきた。そして共同購入に対しても組合員が一段と結束し、以前に比べると大幅な改善ができた」としている。

六月、七月、九月の例会はいずれも、共同購入の改善について再確認しながら、具体的に検討を加えて実施するという内容のもの。

十月例会はAMショー直後ということで、メーカーを招き、同ショーの内容および新製品動向などについての意見交換を中心に開かれた。冒頭、故松居章氏（同組合事業部長、㈱大阪サービスゲームス）に対し黙とうをささげた後、議題に入った。

明昌から3大スリル盛り込むコースター、那須ハイランドに

「ビッグバーン」

藤和那須ハイランドパーク（栃木県那須郡、藤和那須管理㈱経営）では、明昌特殊産業㈱（本社大阪、福田三徳社長）製の新遊園施設「ビッグバーンコースター」を新たに設置、八月二十日営業運転を開始し、同パークのメイン施設として人気を呼んでいる。

同機はドロップ部分、キャメル部分、ループ部分と三つのスリル要素を、一つのコースに組み入れているのが特徴の絶叫コースター。六両編成の車両が、引上装置コンベアチェーンで高さ三十八㍍まで引き上げられた後、七十五度という傾斜角度で急降下。続いてダイナミックなキャメルコースに入り、四十五度の傾斜で同コースを抜け、そのまま三百六十度宙返りを行なって、プラットホームに戻るというもの。コース全長六百五十㍍、最高時速は毎時八十八㌔㍍、最大負荷重力四・八一G、一両四人乗りで定員二十四人。利用料金は一回六百円。明昌の委託運営となっている。

明昌では、設置場所の状況に合わせたコースレイアウトや、既存コースターのコースをベースにして、同機への改造もできる、としている。そして同パークのものは平地にあり、ほぼ標準仕様となっている。

コナミ映像部門による

ビデオ出版開始

同社TVゲームの収録版4作も

コナミ㈱（本社東京、菱川文博社長）では十一月六日から、ビデオテープの発売に踏み切った。これはコナミ工業㈱（本社神戸、同社長）の新規事業のうち、出版（月刊誌発行）に続き、開始することになった映像部門の主な事業。コナミのレーベルでVHS、ベータの各テープが制作、販売されていく。

第一弾は全部で十二作で、分野はさまざま。うち同社業務用TVゲーム機をカメラで収録したのが四作ある。これはそれぞれ最終ステージまでのゲームプレイを収録したもので、「グラディウス」、「ツインビー」、「コントラ」（各二十分、三千五百円）とこれらを一本にした「コナミ・ベストVOL1」（六十分、一万円）。セガ社やタイトーのTVゲームをSVIがテープ化したのとほぼ同様だが、コナミの場合は自らテープ化した点で特徴がある。

ナムコから情緒玩具

ストレス解消に

四万十川のせせらぎが黒石から

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）は石の形をしたストレス解消のための情緒玩具の第一弾として、「静寂石」を十一月十日、玩具店などを通じて発売開始した。

「情緒玩具」とは、現代人を悩ます自然破壊とストレスに対し、安らぎの時を持つことの重要さを訴える。提案型の玩具と説明されている。

「静寂石」は手の上にのるほどの大きさで、日本一の清流と言われる四国の四万十川にしかない「黒石」をモデルにしたもの。電池駆動のエンドレステープユニット、音センサーが内蔵されており、重さは電池込みで四五〇㌘。

普通の会話ほどの音に音センサーは感知し、十数秒間静かになるとテープ再生が始まり、三十秒間は四万十川のせせらぎの音が流れてくる。

仕事や勉強の合い間の気分転換にも役立つ（電池別で一個三千九百円）。初年度五万個の売り上げが見込まれている。

ナムコの「静寂石」に耳を澄ます

論潮

苦難の協会

富山県のAMオペレーター協会では、昨年の副会長に続き今年は理事が「エイトライン」などの遊技機賭博で摘発されるという事件に巻き込まれ、苦りきっているようすである。

さらに、こうした違法業者を除名しようとしても、県警からは（違法営業を中止させるよう働きかけろ、という意味だと思うが）これらの違法業者を協会内にとどめ協会が指導するように、と強く求められているため、もと副会長を含め除名もできない。この協会を外部から見た場合、違法業者を含めた団体ということになるので、（違法営業とは無関係な）健全な会員業者はとんでもないぬれぎぬを着せられることになりかねない。ここには大きな間違いが横たわっている。

AM機とギャンブル機が本質的に異なるにもかかわらず、これを同一視するところにまず根本的な間違いがある（この点についてはこれまでずいぶん説明してきた）。そしてAM機のオペレーターとギャンブル機のオペレーターは目的が異なる（一方は健全営業の維持であり、他方は違法営業の摘発逃れである）ため同一の団体に組織することと自体おかしい。ところが、摘発された役員は少なくとも新風営法のもとで違法営業を進め、しかも設立（五十九年十月）当初からの会員、役員だった。これでどうして違法営業を中止させるよう協会が頑張れるか、たぶん期待できないのが当然であろう。

遊技機賭博は、言うまでもなく、刑法上の犯罪であり、その実行犯については警察が（警察ができないなら検察が）摘発する以外に方法はない。しかし例えば今回の富山での摘発は、違法営業が開始されてから二年半も経過している。この間、取締り当局はいったい何をしていたのか、という疑問がある。

取り締る以前に違法営業が実際に消滅しておればよいが、賭博用遊技機の販売が放任されている現状で、そんなことはまずありえないと思う。

日邦産業が台北に支店

日邦産業㈱（本社大阪、岡屋裕造社長）では十一月十日付で、台湾に台北支店を開設した。これは電気工業資材などの調達を主な業務とする同社の台北での拠点となるもの。AM機関係は当面含まれていない。

日商・日邦産業股份有限公司・台北分公司＝台北市中山北路二段九六號、嘉新大樓一二〇三號室、☎（〇二）五六三－〇四九四、向井創支店長。

事務所移転

健江商産㈱＝東京都大田区上池台一丁目十二の八、ハイツベルグ上池台四〇九、☎七四八－〇八三六、伊藤健一郎社長。

土佐貿易㈱・東京支店＝東京都港区浜松町二丁目三の二十一、イチカワビル、☎五七八－六八五五、堀井卓也マネージャー。

セガ社の体感ゲーム機を

フジTVが紹介

深夜番組で延々2時間半も

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）の一連の〝体感〟TVゲーム機が、フジテレビの深夜番組の「ザTV12」で十月九日の未明、約二時間半にわたって紹介され、その大半はゲーム画面のみの放映という画期的なものとなった。

これは「ゲームセンターの帝王」というテーマで、今ゲーム場で人気のある機種を、セガ社の協力により特集したもので、午前二時半ごろから関東地区で放映されたもの。

テレビ局のスタジオにはセガ社の「アフターバーナーII」、「アウトラン」、「スペースハリアー」など体感ゲーム機六種のほか、「スーパーリーグ」などが用意され、それぞれの機種の特徴や遊びかた、使用されているゲームミュージックなどについて紹介された。司会は若手の落語家、林家しゅう平。

ゲーム内容などの説明はセガ社宣伝部の長谷川義晃氏と飯田克彦氏が、また実演はそれぞれの機種の開発担当者が行なった。番組の中ではゲームストーリーを分かりやすくするために、各機種のゲームステージを最初から最後まで紹介。また司会者が実際にゲームに挑戦し、体感ゲームの面白さなどレポートした。とくにTVゲーム機の画面と音楽をそのまま家庭のテレビに流し込んだことは、画期的な試みと見られている。

なお業務用TVゲーム機がテレビ番組で使われる例が多くなっているが、とくにテレビ朝日系の全国放送「歌謡びんびんハウス」（日曜、午後一時四十五分から三時まで）のオープニングで、出演タレントによる「アフターバーナーII」対抗戦が十月上旬から開始されており、注目されている。

フジテレビが放映した画面からタイトル（上）とゲーム説明場面（左から）林家しゅう平、セガ社の長谷川氏、飯田氏

トーゴ「対抗もぐら」など

英ブレント社に

アーケード機を製造許諾

㈱トーゴ（本社東京、山田數男社長）ではこのほど、同社アーケードゲーム機「対抗もぐら」（二人用）、「モギー＆モグリン」（一人用）について、英国のブレントレジャー社（本社ロンドン、デビッド・コーレン社長）に製造許諾したことを明らかにした。

これらの製品はいずれもヒット作「もぐら退治」のバージョンアップ版で、とくに「対抗もぐら」は対戦式になっており注目されているもの。許諾内容は、英国市場について独占的製造販売を認めるというもので、一部の部品のみトーゴが供給し、ブレントレジャーが完成品まで仕上げるとのこと。

「対抗もぐら」は英国でKrusha（クルシャ）という名称になる。

ブレントレジャー社は旧タイテル社が昨年秋にブレント・ウォーカーグループの資本傘下に入ったのに伴ない社名変更したもので、英国AM業界の大手ディストリビューターのひとつ。

ボナンザ、メリット社と契約

ダーツ機販売で

「ブルバスターズ」など独占的に

㈲ボナンザ・エンタープライゼズ（本社横浜、千葉晃弘社長）ではこのほど、米国のメリット・インダストリーズ社（本社ペンシルバニア州ペンセーレム、ピーター・ヒューアー社長）と契約、メリット社のエレクトロダーツゲーム機「ブルバスターズ」などの極東地区での独占的販売権を得たことを明らかにした。

一方、高木工業㈱（本社東京、清水利雄社長）では米国のバレー社、本社ミシシッピー州ベイシティ、チャールズ・ミーレム社長）のエレクトロダーツゲーム機「ロイヤルダーツ」の日本での独占的販売権を得ている。

世界的なエレクトロダーツゲーム機のメーカーは米国のアラキニッド社（本社イリノイ州ロックフォード、ポール・ビオール社）と、メリット社、バレー社の三社が代表的とされている。うちアラキニッド社製品はセガ社などにより販売されている。

「エイトライン」など遊技機賭博で

富山協の役員また逮捕

昨年は副会長、今回は理事。除名もかなわない

富山県アミューズメント・オペレーター協会の役員がまた、遊技機賭博で摘発され、同協会のAOU加入はさらに先のこととなった。

事件は十月二十九日付の富山県の各新聞で一斉に報じられ、その後さらに取り調べが続けられているが、県警および北日本新聞による事件のあらましは次のとおり。

富山県警防犯少年課と小杉署は十月二十八日、ゲーム機の製造、リース業者、㈲イダ製作所（本社氷見市）の井田英夫社長と、高岡、氷見両市の喫茶店主四人を常習賭博の疑いで逮捕、客ら九人を単純賭博の疑いで任意取り調べをしたほか、イダ製作所の工場など八カ所を捜索、ゲーム機四十台を押収した。

調べによると、井田は六十年二月ごろから氷見、高岡の両市内の七店の喫茶店に「ラッキーエイト」、「ジャンコロ」などのゲーム機をリースしていた（クレジット数を店主が払い戻す方式）。井田は客が賭けた金を六対四の割合いで喫茶店主と配分するよう取り決めていた。

これらのうち「ゲーム機」とあるのはすべて賭博用のTVギャンブル機（テーブル型など）。「工場」とあるのは、基板を組み込むなどの改造工場を意味している——と見られている。

イダ製作所は富山AMOP協の会員で、井田社長は同協会の理事。同協会では事件の結果が出た段階で処分する方針とのこと。しかし同協会では昨年同時期、副会長だった小枝商事の肥田武社長が大がかりな遊技機賭博事件で摘発され（本紙第297号既報）、その結果副会長を解任したが、会員としては残っている。

これは富山県警の要請によるもので、県警ではこういう違法業者こそ組織にとり込み（協会で）指導してほしい、と強く求めている。このため協会としては除名する考えだったが、県警の要請により除名を踏みとどまった。今回も同様の処分になる見込みだ。

同協会ではAOUへの加入の方向で進めてきているが、これらの事件により一段と加入は先送りになる、としている。

ショー関連スナップ

第25回AMショー期間中のパーティーなどでのスナップを連載してきました。もっと多く掲載したかったのですが、またの機会を楽しみに——。

合同ショーパーティーにて（左から）サン電子の吉田喜春部長、同社の前田昌美社長、サミーインダストリアルの里見治社長、タイトーの中西昭雄相談役、ジャレコの重田守部長

合同ショーパーティーにて（左から）カワクスの川楠俊太郎社長、ホクセイ商事の高山輝美社長、総商の木村雅三社長、ホクセイ商事の三原一征専務

セガ社の海外取引先レセプションにてイタリアのEUROBED社レナート・カルーソ社長（左）とAM通信社の赤木社主

これからのAM産業を各方面から考える

JAMMA・日経共催による初のセミナー

日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）と日本経済新聞社の共催による〝日産産業セミナー〟「ハイライフと余暇ビジネス」での講演内容（本紙による要約）は次のとおり。

これは十月六日、大手町の日経ホールで、約七百人の聴衆が詰めかけるなか行なわれたもの。日経新聞の樋口剛編集局次長と、JAMMAの中村雅哉会長による主催者側の挨拶に引続き、基調講演そしてパネルディスカッションの形で、約三時間にわたって進められた（本紙前号参照）。

基調講演「余暇と日本人」深田祐介氏

基調講演で語る深田祐介氏。本年度の芥川賞受賞作家で、現在、文芸春秋に「新東洋事情」を連載執筆中。「日本では余暇は難しい」としながら、その原因と打開策について考えを披露した

戦後の日本人の勤勉性には二つの理由がある。ひとつは終身雇用を前提とした企業経営である。住宅や保険など、きめ細かく面倒を見てくれる会社は居心地がよく、サラリーマンは会社に一種の理想郷を求める気風があった。日本のサラリーマンの帰属性は家庭ではなく会社である、という傾向が長年続いた。

もうひとつの理由は、精神と労働の一致を求め、働くことは善であるとする、江戸時代以後の日本人の労働観である。

この二つが日本人の勤勉な国民性を形成し、新しい商品、クリエイティブな発想を生む原動力となり、高度経済成長を支えてきた。

しかしこのような背景からは本格的な余暇という考えは出てこない。こうした中にも、新しい状況は起きつつある。若者を中心に、嫌な仕事はしない、無理に働かないといった考え方が生まれてきており、日本は先進国型の失業時代に入ったと言われている。

ここでは労働に結びつかない快感、快楽が第一の価値観となっている。

しかし、今の日本人の余暇を考える時、伝統的な精神と労働の一致という価値観は根強く、これを切り離して余暇を楽しめということは難しい。

そこで、このような価値観を延長して考えるべきではないか、と思う。すなわち、働くことに意味がある、しかし人生の活性化、精神の活性化のために余暇を楽しむ、というのが日本人の余暇の方向であるように思われるのである。そこに日本独得の余暇産業が考えられてくるのではないだろうか。

パネルディスカッション「ハイライフと余暇ビジネス」

パネルディスカッションの発言者（太字）は次のとおり。

宮野素行氏――(財)余暇開発センター専務理事。

栄久庵憲司氏――GKインダストリアルデザイン研究所所長。「幕の内弁当の美学」など著作。

都倉俊一氏――「ペッパー警部」「UFO」などヒット作を生んだ作曲家（以上は**パネラー**）。

門脇厚司氏――筑波大教育社会学の助教授（**コーディネーター**）。

第一のテーマとして、このような社会をどうとらえているか、から始めたい。

門脇　十数年前から、日本人は働きすぎだと言われてきたが、いっこうに改まっていない。日本の国際競争力の強さもからんで、最近は働きすぎに対する外圧が、さらに強まってきているのではないか。

宮野　GNP世界一という実感はない。特に余暇については貧しい部類に入る。昨日、今日という縦の比較では確かによくなってきたが、諸外国と比較した場合は貧しい。

栄久庵　物の充足を得た時に、人は頭の中がうつろになる。頭の中に新しいことを取り込むと変化が起きる。うつろから精神的なゆとりへと持ち込むために、新しいことを取り込んでいかねばならない。

都倉　人間的な豊かさとは何か、ということが日本では曖昧だ。お金を払わなければ豊かな生活はできないというのが、日本人の考えだ。

この考えが戦後日本の発展のエネルギーとなったのだが、今それが責められている。時間を持つとか自然と接するということは、これまでの生活の中になかったので、どうしていいのか分からないというのが現状ではないか。

門脇　欧米諸国からは働く時間を自分たちと同じにしろ、という要求がかなり強い。

第二のテーマとして、では具体的に何から始めたらいいだろうか。

都倉　数字大国という批判をかわすために、週休三日制を世界に先がけて採り入れることだ。それによって家族との対話、自分の時間が無限に広がる。音楽、文化産業の市場が広がり、世界に冠たる芸術、文化立国となる。

人間性を犠牲にするこれまでのやり方は、世界的に通用しないし、日本の若い世代にも受け入れられないだろう。週休三日というのは、残り四日を働いて経済力、国力が維持できるようにすることが前提となる。

栄久庵　農耕時代以来、日本人は日々の変化、物ごとの移り変わりを楽しんできた。それは歳時記でも明らかであるが、高度成長の中で忘れてしまった。日本人は再び感性を磨き、物と心のバランスをとることが大切だ。

宮野　労働時間を大幅に短縮する必要がある。現在の年間二千百六十時間から、二十一世紀までに千八百時間にすべきだ。そのためには週休二日制の完全実施、年間二十日の有給休暇が必要だ。

門脇　第三のテーマとして、今後の日本の社会の変化を前提にしてどのようなビジネスチャンスが生まれてくるか。

栄久庵　それぞれが自画自讃できるものを持つことだ。一億二千万人総芸術家となり、お金がなくとも楽しめるというものを持つことが大事だ。

そのためには感性を磨き、素養を身につけることである。それにより、これまで見えなかったものも見えてくる。美しさということがひとつのキーワードになると思う。

都倉　人間の脳には右脳（感性）と左脳（計算、実務）があり、従来の日本の産業は左脳を使うことに偏っていた。これからは右脳産業を盛んにすべきである。

そのひとつは匂いの産業ではないか。ファッションはティーンエイジャーに支持されないものはだめだ。

物を創造する場合、邪魔になるのが経験であるが、古いものを償却する柔軟な感じ方が、これからの日本人には不可欠だ。

宮野　実現すべきことが二つある。ひとつはレジャーの国際化である。日本人向けの海外リゾート地を多く作ることであるが、利用料金は安くなければならない。フランスの有名な大リゾート地、ランドクルシオンでは昨年五百万人がバカンスを楽しんだが、ここの宿泊料金は日本のリゾート地の二十分の一以下である。

もうひとつは時間産業である。DIY（日曜大工）とか、北海道の冬を例えば雪だるまで一足早く東京に届けるといった時間を売物にした商売が盛んになるのではないだろうか。

門脇　今後どのようなものが産業として可能かとなると、アイデアの出しかたが難しい。レジャーというソフトな産業の場合とくにそうである。こうした産業はニーズを探して商品を作るのではなく、いいアイデアがあれば思い切って商品化すべきだろう。ニーズは後からついてくるものだ。

自分なりに面白いと考えているのは、調べもの産業とDIYである。

写真上は門脇氏。下の写真は（左から）都倉氏、栄久庵氏、宮野氏

余暇ビジネスに熱い関心を寄せる聴衆で会場も満員になった。写真はパネルディスカッションのようす

全国市街地ゲーム場

オペレーションの実態とオペレーターの意見

東京・町田　神奈川・相模原　第46回

町田は東京南端にあり、神奈川県と境界を接する。新宿まで電車で四十分余りと交通の便がよく、近年人口増加が著しい。JR横浜線と小田急小田原線が交差した地域（原町田）が市の中心部で、十店近いデパート、SCが進出しており、繁華街もかなりにぎやかである。

ゲーム場は小田急南通りを中心に七軒ほどある。比較的狭い地域に固まっているため、競争は激しいが、それぞれの店が特色を出し健全営業に努めているようだ。しかし同地域はまだゲーム場が増える傾向にあり、今後過当競争のおそれもある。プレイ料金は五十円と百円を併用している店がほとんどだが、総体的には五十円プレイのウェイトが次第に高くなりつつあるようだ。

「ゲームプラザ」は㈱大崎企業の運営。広さは約百二十五平方㍍、TVゲーム機約五十台（テーブル型約四十五台、コックピット、アップライト型五台）とフリッパー三台が設置されている。壁面に波の模様が描かれ、ポスターを効果的に貼っている。

同社では「売上げは横ばい（前年比）だが、このままいけるとは思っていない。体感マシンは集客効果が大きいので三台入れているが、償却が難しいのでリースで入れている。ゲーム場は雰囲気が大事であり、いい雰囲気だといい客が集まる」と話している。

壁面の模様や掲示ポスター類、機械のレイアウトなど整然とした感じの店内で、良い雰囲気作りを心がけているアーケードゲーム場「ゲームプラザ」のようす

「プレジャー・キャッスル」は㈱タイトーの運営。約百三十平方㍍の広さでTVゲーム機が三十四台（うちテーブル型二十六台）設置されている。店内はL字型になっているため、若干、見通しが悪いが、店内は明るい。装飾はとくにないが、壁面には機種ごとのハイスコアが表示されており人目を引く。同社によると「売上げは前年よりわずかにアップしている。小、中学生、高校生が客層の中心であり、機種選定も客層に合わせている」とのこと。

「プレジャー・キャッスル」の城をデザインした外観（左）と店内

「ゲームファンタジア町田」は㈲昭和アミューズメントの運営。地下一階、地上一階、二階の三フロアでの営業で、広さは約三百三十平方㍍。TVゲーム機とメダルゲーム機など合わせて約百台設置されている。地階はTVゲーム機四十台が設置され、五十円コーナーとなっている。一階はメダルゲーム機とTVゲーム機、二階はメダル機のみとなっている。二階はアダルトフロアとしており、プレイ単価を高く（メダル三十五枚で千円が基準料金）設定している。

装飾は全体にシンプルだが、地階は間接照明でTVゲーム機への反射を防ぎ、また二階はゲーム機に独自のデコレーションを施すなど、フロアごとに工夫がなされている。同店は高校生、大学生が客層の中心となっているようだ。

「ビデオイン・セガ町田」は㈱セガ・エンタープライゼスの運営。約百平方㍍で、TVゲーム機約五十台（うちテーブル型四十五台）、フリッパー二台など、合わせて約五十五台設置されている。店内は壁面と天井に、三色のラインを引いただけの簡単な装飾である。客層は中学生、高校生が中心となっているとのこと。

新製品をたれ幕や案内板などでアピールしている「プレーランドいこい」の店内（右）にて。下は同店の外観

「ファミリープラザ」もセガ社の運営である。広さは約百平方㍍で、TVゲーム機四十二台（うちテーブル型三十五台）のほか、アーケード機が数台設置されている。同店も壁面にカラーラインを引いているだけで、装飾はとくにない。小、中学生が客層の中心となっているとのことで、ゲーム機は五十円プレイが半数以上を占めている。

両店を管轄するセガ社の横尾準店長は「両店とも前年比売上げはアップしており、とくにファミリープラザは、この夏以降三〇％近くアップしている。ビデオインのすぐそばに近々、ゲーム場が新規オープンするらしく、競争がさらに激しくなりそうだ」と話している。

上の写真はいずれも「ゲームファンタジア町田」の店内で、メダル機とTV機設置の１階フロア、１ゲーム50円の地下TVゲーム機コーナーにて。下の写真はコミカルなイラストやイルミネーションなどで客を引きつける同店の入口部分のようす

「プレーランドいこい」は㈲永豊商事の運営である。広さは約百七十平方㍍で、TVゲーム機約七十五台（うちテーブル型六十五台）、フリッパー三台など、合わせて約八十台設置されている。照明がTVゲーム機に反射しないようにしているため、店内は少し暗い。主な機種には、大きな案内看板が上から吊り下げられており、一目でわかるようになっている。同店では固定客作りのため会員証を発行している。会員になると同店企画の催しなどに参加できる。会員証はこれまでに、約二千五百枚発行しているとのこと。同店の売上げは前年対比では、ほとんど変わらないそうだ。

「町田インベーダーハウス」は約五十平方㍍にTVゲーム機を約三十五台設置している。同店はこの地域では唯一の全機種五十円プレイである。

以上のほか、同地域には屋上ロケが二店ある。小田急デパート屋上の遊園地は関西精機サービス㈱の運営で、プライズ、アーケード機約三十台、小型乗物約十五台が設置されている。また西友屋上「昭和ランド」は昭和鉄工㈱が運営しており、TVゲーム機、プライズゲーム機など約五十台、小型乗物約十台、アスレチック遊具などが設置されている。

なお賭博機による違法営業は、スナック、喫茶店などのごく一部に見られる程度で、あまり目立たないとのことである。

1ゲーム50円が定着へ

相模原は神奈川県西部にあり、町田と隣接している。東京のベッドタウンとして人口が急増しており、この夏、全国で二十二番目の五十万人都市となった。今回採り上げた小田急小田原線の相模原駅は、相模原の南のはずれで座間との境界線上にある。駅周辺には大型の商業施設は小なく、繁華街もない典型的な郊外

自転車に乗ってやって来る小、中学生の客が多く、半数以上の機械を１ゲーム50円に設定している「ファミリープラザ」の外観と店内にて

今後は大人指向が大事

住宅地域である。

同地域にはゲーム場が八、九軒あるが、ここ一年ぐらいの間にやめた店が数軒あるとのこと。同地域のゲーム場の客は、地元の小、中学生、高校生がほとんどであり、五十円プレイが主体となっている。なお、相模原駅は相模原市に入るが、駅南側の道路以南は座間市となっている。

「楽しいゲーム・コンピューターランド」は㈲若葉商会の直営である。広さは約百平方メートルでTVゲーム機約三十台（うちテーブル型二十台）メダルゲーム機二十台が設置されている。カラーけい光灯とミラー（壁面の一部）などを使って雰囲気を盛り上げており、四色のストライプが壁面に走りカラフル。店内は清潔な感じがする。

同社の上林誠一郎社長は「一時は駅周辺に十二軒ぐらいゲーム場があった。駅の利用客数（約五万五千人）から考えても多すぎた。大分減ったが、まだ多いのではないか。当店は今年三月にメダル機を導入したので、売上げは五〇%近くアップした。最近はTVゲーム機の価格が高くなっているが、当社の場合は、シングル、店頭などローテーションができるので何とかやっていける。店が一軒だけだったら、とてもやっていられない。店の運営では、子どもの喫煙と入場時間制限にとくに気をつけている」と語る。

同社は相模原を中心にゲーム場、シングルロケ、店頭ロケなど約八十ヵ所を運営している。メダル貸出料金は、この地域では十枚百円が〝相場〟となっているようだ。

「ペンギンハウス」はセガ社の運営である。一階と二階での営業で、広さは合わせて約三百二十平方メートルである。一階はTVゲーム機約二十台（コックピットとアップライト型が中心）、メダル機十三台（うち大型二台）などが設置されている。二階はテーブル型TVゲーム機約五十台のほか、ジュークボックスなどが設置されている。二階は五十円コーナーとなっている。

装飾はとくにないが、一、二階とも外光がよく入るようになっており、店内は非常に明るい。同店の鈴木正彦店長は「客は高校生が多いが、店の雰囲気が明るいので、問題が起きたことはない。売上げは前年とあまり変わらない」と語る。

「ファミリーゲームプラザ・ミッキー」は㈱ATレックスの運営。広さは約八十平方メートルで、テーブル型TVゲーム機が約二十五台設置されている。全機五十円プレイとなっている。壁面にアイドルタレントなどのポスターが貼ってあるほかは、装飾は至ってシンプル。

同店の古池敬一店長は「店の入口付近が暗いので、店内の事情がわかっている人しか来ない。客の七割以上が常連客だ。子どもたちのたまり場にならないように、ゲーム機の半分はマージャンにして、客の年齢層を上げている。売上げは風営法施行以後も大差ない」と語っている。

「ニューサガミ」は広さが約百六十平方メートルで、TVゲーム機約五十五台（うちテーブル型約五十台）のほか、アーケード機数台設置されている。通路側が全面ガラス張りになっているため、店内は明るい。装飾はシンプルで壁面と柱にカラーラインを引いてアクセントをつけている。

同店はこの地域では唯一の百円プレイ（一部機種二百円）のゲーム場である。同店にゲーム機をリースしている㈱三栄の三田進社長は「大人がゆったり遊べる店があってもいいと考えて百円にしている。五十円にすれば子どもは多く集まるが、自分の首を締めるようなもので、営業的にはプラスにはならない」と語っている。

各種機械をバランスよく配置している「楽しいゲーム・コンピューターランド」（上）

TVゲーム機の新製品をいち早く設置している「ビデオイン・セガ町田」の店内

西友屋上で運営する「昭和ランド」にて。乗物機やアスレチック遊具などの設置部分（上）と、テント張りのゲームコーナー

「機械のローテーションができるロケがないとやっていけなくなる」と語る㈲若葉商会の上林誠一郎社長

上の写真はゆったりとしたレイアウトの「ペンギンハウス」の店内にて。右の写真はいろいろなイラストを描いた同店の外観

東京・町田

全国市街地ゲーム場

乗物機と遊具を設置した小田急屋上遊園地

「子どものたまり場化を防ぐため、大人向けの機械を設置して年齢層を上げている」と語る「ミッキー」の古池敬一店長

タレントの写真だけを掲示したヤング対象の「ファミリーゲームプラザ・ミッキー」

データ（順不同）

ゲームプラザ　東京都町田市原町田6-15-16、☎0427-28-8011、本社＝㈱大崎企業（☎045-331-8347）1

プレジャー・キャッスル　原町田6-14-8、☎28-8693、本社＝㈱タイトー（☎03-264-8611）2

ビデオイン・セガ町田　原町田6-7-12、☎27-1553、本社＝㈱セガ・エンタープライゼス（☎03-743-7433）3

ファミリープラザ　原町田4-7-3、☎25-7145、本社＝同上 4

ゲームファンタジア町田　原町田4-2-14、☎23-3041、直営＝㈲昭和アミューズメント 5

プレーランド いこい　原町田4-5-17、☎28-7664、本社＝㈲永宝商事（☎0426-26-1754）6

町田インベーダーハウス　原町田4-7、運営者不明 7

小田急屋上遊園地　原町田6-12-20、☎27-1111、本社＝関西精機サービス㈱（☎03-406-4828）8

昭和ランド　森野1-14-17、西友屋上、☎26-3611、本社＝昭和鉄工㈱（☎03-901-1285）9

楽しいゲーム・コンピューターランド　神奈川県座間市相模ケ丘1-137、☎0427-46-6876、本社＝㈲若葉商会（☎0462-54-5423）10

ニコニコランド　座間市相模ケ丘1-137、☎48-4845、直営＝村田陽子 11

ペンギンハウス　座間市相模ケ丘1-25、☎46-4352、本社＝㈱セガ・エンタープライゼス（☎03-743-7433）12

忠実屋プレイランド　座間市相模ケ丘1-26、☎42-1331、本社＝秋坂商会（☎03-924-8795）13

ファミリーゲームプラザ・ミッキー　相模原市松ケ枝町25、☎46-8357、本社＝㈱ATレックス（☎03-745-5651）14

ニューサガミ　相模原市松ケ枝町25、☎なし本社＝宝商事（☎不明）15

相模ジュークボックス・サービス・ゲームコーナー　相模原市相南1-22-25、☎42-8488、直営＝㈲相模ジュークボックス・サービス 16

イトーヨーカ堂ゲームコーナー　相模原市松ケ枝町17、☎45-1211、運営者不明 17

ゲームセンターハッピー　相模原市南台3-18 運営者不明 18

データの見方は、左から店名、所在地、電話番号、運営者（ゲーム機オペレーター）、そして地図上の位置を示す番号の順となっている。

全国市街地ゲーム場

神奈川・相模原

㈲相模ジューク・ボックス・サービスの事務所の一角にもゲーム場がある。広さは約五十平方㍍。TVゲーム機三十二台とメダル機十台が設置されている。元々はテスト用にゲーム機を置いていたが、付近の子どもたちが集まるようになりゲーム場になったとのこと。住宅地域にあるため、夜は早く閉めており、とくに日曜は午後六時まで（平日は九時まで）とのことである。店内にはコミック雑誌なども置かれ、読書も自由にできる。

同社の斉藤敏弘社長は「最近は家賃の値上がりが激しく、これからはゲーム場も賃貸ではできなくなるだろう。軒下を借りるというような古い固定観念では商売はできない。これからは、この商売も大きな資本投下が必要になる。ゲーム機は時代のすう勢として要求されており、業界はそれに応えていかなければならない」と語っている。

同社は神奈川県下で六カ所のロケを運営している。かつてはジュークボックスのレンタルが本業だったが、現在では五、六台レンタルしている程度とのこと。同社にはジュークボックス用のシングルレコード（ドーナツ盤）が、約十万枚保存されているそうだ。

「ニコニコランド」はビルの二階にあり、約百五十平方㍍の広さで、テーブル型TVゲーム機約二十五台、アップライト型TV機一台が設置されている。ほとんどが五十円プレイである。

「プレイランド」は忠実屋四階にあり、秋坂商会の運営。約四十平方㍍に、TVゲーム機約十台、プライズ機、アーケード機約二十台が設置されている。なお同社では屋上にもロケを運営しており、定置型乗物約十五台、プライズ機、アーケード機約十台を設置している。

このほか同地域には、「ゲームセンターハッピー」（約五十平方㍍）、イトーヨーカ堂内ゲームコーナー（ゲーム機約十台設置）など、小規模なロケーションが数軒ある。また同市中央部の陽光台に、ゲーム機と乗物機約二百五十台と各種のスポーツ施設などを設置したレジャー施設「イサワランド」(㈱井沢商事運営)がある。

なお地元オペレーターによると、賭博機による違法営業はあまり目立たないが、アングラ的な店はあるようだとしている。

「ゲームの必要性は時代のすう勢。業界はそれに応えるべきだ」と語る㈲相模ジュークボックス・サービスの斉藤敏弘社長

上の写真はすっきりした店内で清掃も行き届いている「ニューサガミ」にて

右の写真は忠実屋内でガラス張りのフロアで運営している「プレイランド」

店内に各種漫画本も設置している「相模ジュークボックス・サービス・ゲームコーナー」

■高性能で、コンパクトな設計の業務用21型カラーモニターです。■高解像度画面を使用し、歌詞も鮮やかに、そしてシャープに再現。

▶MONITOR T.V.

▶SOFT+COIN UNIT

COIN UNIT　■セレクトレイトシステム対応のコインタイマー内蔵です。■有料／無料の選択可能で、有料の場合は、一曲200円/3段階(2000・2200・2500円)コインタイマーのいずれか選択が可能です。DISC SOFT　■各レコード会社の管理楽曲を中心に映像と共に再構成しました。■全26タイトル・30曲入の濃縮版ソフトです。

▶SPEAKER

"Tafie"

TD-S ■セパレートタイプであったコントローラーと一体化して、充実の薄型ディスクプレーヤーです。■「唄い直し」「ランダムアクセス」等の多彩な機能を搭載しました。■スリーステップスタート方式採用の15チャプター対応です。PALSE-NEO　■120W+120Wのハイパワープリメインアンプです。

▶TD-S+PALSE-NEO

より機能的に、より効果的に、そして美しく、どんな方にでも簡単にご使用いただくことのできるものをシステムのコンセプトとして、開発したＶＨＤビデオディスクのトータルシステムコンポーネントです。ご使用になられるお店のニーズに合わせてシステムアップが可能です。そしてなによりもカラオケの演奏曲数に関係なく、システムの稼動日数より割り出すセレクトレイトシステムの導入で、営業時間外のレッスン等に利用することができ、また従来一定額であった料金をお店に合わせて自由に設定が可能です。これによって、より一層のお客さまへの対応と、それに伴う利益の向上が望めます。

KARAOKE TOTAL SYSTEM COMPONENT TD-S

広告掲載のTD-S SYSTEMについてのお問い合せ・カタログ請求は下記当社支社・営業所まで

写真の色調は、印刷のため実物とは多少異なる場合もあります。
業務用カラオケ機器の外観・仕様は改良のため予告なく変更することがあります。

株式会社ティアンドエム
〒534 大阪市都島区中野町４丁目８－10
TEL(06)356-0467(代)　FAX(06)356-1257

東京支社	〒106	東京都港区六本木1丁目5-10	☎(03) 582-9671(代)
福岡支社	〒612	福岡市博多区博多駅東3丁目13-21	☎(092)481-0235(代)
東営業所	〒577	東大阪市楠根2丁目80	☎(06) 744-6057(代)
堺営業所	〒590	堺市櫛屋町東1丁1-1	☎(0722)23-7186(代)
札幌営業所	〒064	札幌市中央区南五条西2丁目	☎(011)531-8188(代)
D.C.センター	〒577	東大阪市楠根2丁目80	☎(06) 744-6058(代)

あのゲバラがゲームになって蘇る(よみがえ)

THE CUBAN REVOLUTION'S HERO

出たぞ！話題のゲーム

ゲバラ

2人同時プレイ
途中参加可能!!

©1987 SNK ELECTRONICS CORP.

リアルさを極限まで追求した本格的シュミレーションゲーム

ゲバラ

人質を救え！ひたすら撃て！必勝アイテムを見逃すな！

この興奮と迫力を感じてほしい！

SNK
SNKGROUP

株式会社エス・エヌ・ケイ
大阪本社　〒564 大阪府吹田市豊津町14-10号 丸萬ビル602号 TEL.(06)338-7007(代) FAX(06)338-7150　東京支店　〒101 東京都千代田区神田和泉町1-3-4 青木ビル2F TEL.(03)865-9431(代) FAX(03)865-9437
SNK CORPORATION　ROOM #602, MARUMAN BLDG., 14-10, TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN.　PHONE:06(338)7007 FAX:06(338)7150 TELEX:523 6785 SNKCOJ.

米国税関が捜査続行

ミネソタ州とバージニア州でコピー品など押収

米国の税関(カスタム・サービス)は十月二十三日、TVゲーム機の無断コピー品を所有、オペレートしていたミネソタ州のD&Rスター社を摘発し、多数の証拠品を押収した。また同様に、十月二十八日、バージニア州アーリントンのハンター・ベンディング社に対し、六月の捜査に続く二度目の強制捜査を行なった。

このところコピー品取扱い業者(オペレーターを含む)に対する法的手続きは、さらに活発化しており、米国のメーカー協会であるAAMA(アメリカン・アミューズメントマシン・アソシエーション)の商品保護担当理事、ロバート・フェイ氏はこれらの法的手続きの実施に積極的に援助している、と述べている。AAMAが明らかにしたふたつの事件のあらましは次のとおり。

財務省税関庁(税関)の捜査官は十月二十三日、ミネソタ州南部にあるD&Rスター社の事務所やロケ先など十ヵ所に対する捜査令状を執行、D&Rスター社が所有し営業していた多数のTVゲーム機偽造品を押収した。捜査対象となったのは、ミネアポリス南部各都市にあるホテル、レストラン、バー、ゲーム場、ショッピングセンターなど八ヵ所と、同州ロチェスターとオースチンにあるD&Rスター社の事務所。

ロケ先からは米国データイースト社、タイトー・アメリカ社、ロムスター社のそれぞれ無断コピー品が押収された。また事務所からはタイトー・アメリカ社、米国コナミ社、バリー・ミッドウェー社、米国任天堂、ロムスター社、トレードウェスト社のそれぞれ無断コピー品(キャビネットとPC基板)が多数押収された。

この事件は連邦検事局に送られるが、処分は未定とのことである。

また米国税関の捜査官は十月二十八日、バージニア州北部一帯にわたって十一ヵ所のロケ先に対する捜査令状を執行、(コピー品や並行輸入品などの)不正品としてのTVゲーム機を多数押収した。これらはバージニア州アーリントンに本社があるハンター・ベンディング社が所有し営業しているものだった。

捜査が行なわれたのはコンビニエンスストア、レストラン、大学、レクレーションセンターなど。押収されたのはタイトー・アメリカ社、米国テクモ社、米国コナミ社、米国データイースト社、ロムスター社、カプコンUSA社のそれぞれの無断コピー品など。六月十六日の強制捜査(本紙第312号既報)に続く、二度目のハンター・ベンディング社への捜査であるが、不正品をオペレートする限り押収の対象になることを思い知らせることになったもようである。

東京のAMショーに引続き

新ゲームを披露

英国ロンドンのプレビュー

英国・ロンドン市内のノボウテル・ハマースミスで十月二十一日から二日間、いわゆる「ロンドン・プレビュー」、正式名は「アソシエーテッド・レジャー・プレビュー」が開かれ、これに五十八社が出展、いわゆるフルーツマシン(スロットマシン)などのギャンブル機、アミューズメントのTVゲーム機、アーケードゲーム機などが数多く出品された。

PREVIEW 88

ASSOCIATED LEISURE PREVIEW '88

この「プレビュー」は大規模なもので、東京のAMショー終了後に初めて開かれる国際展としてヨーロッパでは特に注目されている(シカゴのAMOAショーよりも例年少し早く開かれている)。その概要を、アミューズメントのTVゲーム機などに絞って眺めると次のようになる。

TVゲーム機ではセガ社の「アフターバーナー」、ダブルクレイドル型が好調で、これにコマンダー型とアップライトが加わり、ブレントレジャー社などから発売されている。ブレンドレジャー社は旧名がタイテル社で、ディスレジャー社、エレクトロコイン社とともに日本のTVゲーム機の有力なディストリビューター。

最大の注目を集めているのはタイトーの「オペレーションウルフ」。エレクトロコイン社は「トップスピード」(「フルスロットル」)のヒットを大幅に超える、と見ている。タイトー製品では以上のほかすでに発売中の「ワードナ」(「ワードナの森」)なども ある。

ナムコの製品は「パックマニア」まで、データイーストでは「サイコニクス・オスカー」、「ゴースト・バスターズ」までが、主なディストリビューターから発表された。同様にカプコンの「ストリート・ファイター」、「タイガーロード」(「虎への道」)、SNKの「タイムソルジャー」(「バトルフィールド」)、アイレムの「アール・タイプ」、日本物産の「テラフォース」などが出品された。

コナミは現地子会社を通じて展開した。「タイフーン」(「Aジャックス」)、「デビルワールド」(「魔獣の王国」)、「ブレード・オブ・スチール」(日本で未発表。アイスホッケーもの)、「ファースト・レーン」(日本で未発表。ドライブもの)をそれぞれ披露した。日本で未発表のものが二機種あるが、逆に日本で発表ずみの「ザ・ハスラー」などは欧州では未発表となっている。

また日本のTAD社を通じて、タイトーの「イグジーザス」(「ワイバーンFO」用改造キットか基板)なども出品されたもようである。日本製以外では、アタリゲームズ社、バリー・ミッドウエー社の製品ぐらいだったとのこと。

フリッパーでは東京よりさらにテンポが早くなっている。まずウィリアムズ社の「ビッグ・ガンズ」、バリー社の「ダンジョンズ&ドラゴンズ」が初めて披露され、これらがプリミア社の「ビクトリー」、データイースト社の「レーザーウォー」に加わる形で、ロンドンプレビューを飾った。

アーケードゲーム機ではトーゴの許諾を受けた「クルシャ」(「対抗もぐら」)を、ブレントレジャー社が出品し、注目された。

AM機以外のフルーツマシンにはいろいろあるが、しょせんはギャンブル機なのですべて省略する。なおロンドンプレビューは年々充実してきており、そのため会場が狭すぎ、もっと広い会場が必要となってきている。

88年1月フランクフルトで

連続して国際展

インターシャウとIMA88

来年一月下旬、西ドイツのフランクフルト、メッセ(見本市会場)で国際的なAM機器展がふたつ、ほぼ連続して開催される。

ひとつは二十六—二十八日に開催される「インターシャウ88」で、これは西独の遊園業協会の催しのひとつとして、遊園施設などが出品、紹介されるもの。規模は大きいが、IAAPAほどではない。

もうひとつは二十七—三十日に開催される「IMA」。これは英国ATEと比べられる重要なショーで、ゲーム機と自動販売機を中心として、百二十社近くが出展する。

西独ではアミューズメントのTVゲーム機(但し戦争ものはだめ)、フリッパーなどが好調で、これはコピー問題がほとんど解決しているため。戦争ものは自主規制により使用されていないが、これは東西緊張という背景があるため、不必要な批判を避けるのが目的。

本場アメリカのアーケード事情

カリフォルニア州アナハイム市内 ヨギズ・アミューズメントの場合

米国でのAM機オペレート事情は、日本に比べると非常にはっきりしており、あいまいなところがない。とくにAM機とギャンブル機の区別、子ども客に対する姿勢などの面で、米国の健全なオペレーターたちは確固とした考え方を持っている。

カリフォルニア州アナハイムで、十年前から営々とゲーム場を営んでいるヨギズ・アミューズメントの与儀清祐氏も、そうした考え方を徹底して貫いているオペレーターのひとりである。

与儀氏は沖縄の古参オペレーターだったが、十年前に新天地を求めて妻子とともに米国へ渡り、夫人の親せきがアナハイムにいることもあって、同地にゲーム場をオープンした。同氏は業界歴十五年で、それ以前は沖縄米軍基地のスロットマシン修理を手伝っていたそうだ。アナハイムに当初は四軒のゲーム場を運営していたが、親せきなどに譲り現在は二軒を運営している。

米国ではゲーム場のことを「アーケード」と言い、シングルロケは同じ言い方かまたは「ストリートロケ」と呼んでいる。

ヨギズ・アミューズメント・センターを運営しているヨギズ・アミューズメントの与儀清祐夫妻

米国でゲーム場を開設するには〝ビジネス・ライセンス〟が要る。ただし同じ州でも市(地方自治体)によって、設置を全面禁止しているところもあれば、ゲーム場はよいがシングルロケは認めないところもあり、まったく異なっている。

「ビジネス・ライセンス」は一定条件を満たせば取れるもので、日本の新風営法のように複雑ではない。一ヵ所五台以上ならCUP(後述)が必要だが、四台以下なら不必要(ただし一台につき一枚のステッカーを有料で買わねばならない)。ライセンス取得の条件は、①一台につき「ビジネス・フィー」というものを年間見積りで支払う(百ドルから二千ドルと市によって大差がある)。そして②住民による公聴会が開かれて内容を説明し、同意を得なければならない。これは日本にはない制度だ。その場合、③「CUP(コンディショナル・ユース・パーミット)」という条件付き許可制度をクリアしなければならない。これは酒を扱うバー、レストラン、ボウリング場なども対象営業。経営者の簡単な身元調べ(犯罪歴がないこと)と設置場所の地域制限(近くに学校や病院がないかどうかなど)があり、市の企画課が検討する。

上下の写真はいずれもヨギズ・アミューズメントセンターのようす。空間を広く取っているが、それでも客の多い時は混雑するという

ビジネスライセンスは住民の同意で得られる

与儀氏のアーケードのひとつ「ヨギズ・アミューズメント・センター」は、平屋の大きな建物に業種の異なる店が数軒並んでいる(米国ではよく見られる形式)中のひとつの店で、約三百三十平方メートルにアップライト型TVゲーム機約六十台を中心に、フリッパー四台、コックピット型TVゲーム機一台の計約六十五台を設置。空間を多く採りいれたレイアウトで、同氏は「混んだ時の状況を考慮したもの」と説明。客層はハイティーンが中心で、大人も多い。同店ではトークン制(五枚一ドル、一枚約三十円)を採用し、二十五セント硬貨も併用。一ゲームはトークンまたは硬貨一枚(アフターバーナーのみ二枚)。米国では最高額硬貨が二十五セントのため、この料金が一般的だが、現在一ドル硬貨発行の要請が高まっている。営業時間は午前十一時(日曜日は午前十時)から午後十一時(土曜日のみ十二時)まで。

同氏は「子どもの入場制限はない上、喫煙や不良行為があっても、それは管理者でなく親の責任であり、管理者がそれを注意する必要はない、というのが米国の考え方」と語る。

機械は米国有数のディストリビューターであるCAロビンソン社(本社ロサンゼルス・アイラ・ベテルマン社長)から仕入れており、基板は同社に依頼し本体として仕上げてもらって(仕上げ料百五十ドル)、すべて本体で購入している。なお古い機械の下取り(平均約二百ドル)制度もある。また同店は米国テクモ社(本社カリフォルニア州カーソン、仲田健一副社長)のロケテスト店ともなっている。

同氏はAM機とギャンブル機について「アーケードゲーム場にギャンブル機を置くのは、おかしい。日本ではギャンブル機をメダルゲーム機として使っているが、これをAM機と同等に扱うことが不思議だ。まして子ども用メダルゲームなどというのは、まったく理解できない。米国では明確な区別ができているのに」と首をかしげる。なお米国ではメダルゲーム機というものはない。

また同氏はゲーム音楽についても「耳の高さから聞くのが一番」と、アップライト型の良さを説く。日本のようなテーブル型は音を殺しているようでよくない、となかなか厳しい。

話題のマシン

"バブルシステム"改造用
戦闘ドライブで
コナミから「シティボンバー」基板

TV戦闘ドライブゲーム機「シティボンバー」が、コナミ㈱（本社東京、菱川文博社長）から十一月下旬発売となる。同機はAMショーで披露後、相当の改良が加えられこのほど完成したもので、同社"バブルシステム"の改造用サブ基板として供給される。

ギャング組織が経営するカジノから売上金を盗んだ"怪盗306号"が、車に乗って逃走。これを奪い返そうと迫ってくるギャングたちの車を破壊しながら進むゲームで、画面はタテスクロール。全部で五ステージある。ぶつけ合いや発射攻撃、画面の半面分前方への大ジャンプ、敵や障害物などを切り裂く電動ノコギリの使用というパワーアップなど、ドライブゲームに戦闘要素を加えているのが特徴。

八方向レバーで移動と加減速を操作し、発射、ジャンプ、急ブレーキの三つのボタンを駆使しながら、パワーアップアイテムを取ると迫力ある攻撃ができる。体当たりで破壊できないものもあるので注意。ステージは市街地、ジャングル、複車線道路、荒地、工場地帯、空港と展開。一ステージはタイマー制で、破壊した敵の数に応じて次のステージのタイマーが延長となる。タイマー内にステージをクリアしなかった場合か持ち台数を失うとゲーム終了。改造用サブ基板販売のみでOP価格七万八千円。

シティボンバー

セガ社"システム16"第13弾「忍」
現代の忍者活劇
バリーフリッパー「パーティーアニマル」も

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）から、忍者が現代に活躍するというTVゲーム機「忍」（シノビ）が十一月十六日発売となり、また米国バリー社製フリッパー「パーティーアニマル」が八月下旬発売となっている。

TVゲーム機「忍」は、シンジケートに捕われた子ども忍者を、主人公の"ジョー・ムサシ"が体術、忍術を駆使して救出するというもの。画面はヨコスクロールで"ムサシ"は画面右へどんどん進んでいく。全部で五ステージあり、その間にボーナステージも設定。八方向レバーと三つ（キック、ジャンプ、忍術）のボタンを操作する。

忍術は手裏剣など飛び道具と、一シーンに一回だけ無敵となる術を使う。ただし敵との距離によって格闘技と飛び道具の攻撃方法が、自動的に変化する。銃、青竜刀、ナイフ、バズーカ、棒術などで功撃してくる敵を倒しながら、子ども忍者を助け出すと新たな武器が手に入り得点がアップ。すべての子ども忍者を救出すると一ステージクリア。現代の建物や倉庫、ビルの屋上などを背景に、敵の青、赤、黄忍者軍団やテロリストたちが建物やヘリコプターの中から出現する。"ムサシ"が三人倒されるか、制限タイム内に次のステージへ進めなければゲーム終了。基板キット販売でOP価格十三万八千円。また同社"システム16"用ROMキット（OP価格五万八千円）も、十一月末日発売となる。

忍

フリッパー「パーティアニマル」は、擬人化されたいろいろな動物たちが、パーティーでジュークボックスの音楽に乗って騒いでいるようすを扱ったもの。プレイフィールド左奥にミニチュアのジュークボックスを設置し、その前のターゲットにより音楽（六曲）が変わるのが最大の特徴。またループレーン先端からボールを落として、同機種名の文字ランプを完成させるとマルチボール（三個まで）のチャンス、また右奥のターゲットが点灯時に当てるとスペシャルのチャンスとなるほか、得点やボーナスの倍率が最高六倍までアップするドロップターゲットなど、いろいろなフィーチャーがある。OP価格四十八万七千五百円。

パーティアニマル

「ブルドーザー」の動きを操作
定置乗物に景品
トーゴ、「ウィンドサーフィン」も

定置型乗物機にプライズゲームを採用した「ブルドーザー」が十月上旬、またサーファーがテーマの定置型乗物機「ウィンドサーフィン」が七月上旬、いずれも㈱トーゴ（本社東京、山田數夫社長）から発売となっている。

「ブルドーザー」はローリングの動きとともにゲームも楽しめるもの。シャベルに入った景品カプセルが下部のボード上に一個セットされ、レバーで同機の動きを変えながらカプセルを転がし、ボード中央の穴に落とせば、下部から払い出される。作動時間九十秒。二人乗りで定価八十三万円。

「ウィンドサーフィン」は帆につかまってボード上に立って乗り、波乗りの気分を味わうもの。大きな帆がアイキャッチャー。作動時間九十秒。二人乗りで定価四十三万円。

ウィンドサーフィン　ブルドーザー

話題のマシン

カプコンから「虎への道」基板
虎を飛ばす秘技
初のクレーン機「キディ・キャッチ」も

さらわれた子どもたちを助けるため敵と戦うというTVゲーム機「虎への道」と、クレーン機「キディ・キャッチ」が、いずれも㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）から十一月中旬に発売となった。

TVゲーム機「虎への道」は、"王林寺"の老師が武器の使い手"リー・ウォン"に、"龍拳王"がさらった子どもたちの救出を命じたという設定で、四つのエリアにいる"四天王"を倒し、最後に龍拳王との戦いを展開。全部で五ステージと、その間に修行ステージがあり、リー・ウォンと老師、敵の短い会話が文字で表示される。八方向レバーと攻撃、ジャンプ（特定の場所では空飛ぶ衣を着ける）の二つのボタンを操作する。

円を描く鎖ガマ、ヤリ、蛇のような動きの"蛇こん"を武器に敵を倒していく。敵の攻撃を受けるたびにライフゲージが減っていき、なくなると一人アウト。途中でアイテムを取ると五秒間無敵、画面内の敵へのダメージ、攻撃距離延長などのパワーアップ。ただしライフゲージを減らすアイテムもあるので注意。修行場面をクリアすると一段と強くなり、二度クリアすると、虎の頭が飛んで敵を倒せる"虎気功"が伝授される。これに対応して龍拳王は竜頭を飛ばす"竜気功"を使う。各ステージにタイマーも設定され、タイマー内にクリアしないと一人アウト。

三人アウトでゲーム終了だが、一定得点以上で一人追加となる。中国の宮殿ふうの背景など、画像はきめ細かく鮮明。基板販売のみでOP価格十四万八千円。

次にクレーン機「キディ・キャッチ」だが、これは同社初のプライズマシンとなるもの。タテ型のキャビネットで、黒と白の配色。レバー操作で上部クレーンを前後左右に動かし、レバー先端のボタンで降下させ、景品をつかむと下部から払い出される。操作が一定時間を過ぎると、自動的にクレーンが下がってしまう。ボックス内に設置したパトライトが点滅し、雰囲気を盛り上げる。OP価格三十九万円。

虎への道

キディ・キャッチ

バリーフリッパー「メルトダウン」
ロック音楽演奏
セガ社、タイトー両社から発売

米国バリー・ミッドウェー社製フリッパー「ヘビーメタル・メルトダウン」が、㈱タイトー（本社東京、末角要次郎社長）から十月中旬、また㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）からは十月下旬と、両社から発売となった。

これは文字通り人気ロックグループによるロック音楽コンサートをテーマとしたもので、ターゲットをボールで叩くとギター音が出て、プレイヤーはゲーム進行と同時に演奏も行なうことになるのが最大の特徴。

右側の斜道"パワーアンプ"にボールを四個ロックした後、五個目のボールをロックするか、点灯ターゲット"メルトダウン"にシュートすると五個のマルチボールプレイとなる。またボールを四個ロックした時はスペシャルのチャンスともなる。プレイフィールド左の文字「HEAVY」か右にある「METAL」のランプを全部点灯させると、エクストラボールのチャンス。バックガラスの上に取り付けられた二つのスピーカーにより、迫力あるサウンドが楽しめる。なお上位に入ると、フリッパーボタンの下にある赤いボタンでイニシャルが登録できる。両社ともOP価格四十八万七千五百円。

ヘビーメタル・メルドダウン

女の子の十手持ちが捕り物
泥棒3人を捕え
こまやのアーケード機「北町奉行」

江戸時代の捕り物をテーマとしたアーケードゲーム機「北町奉行」が、㈲こまや製作所（本社神戸市、田中弘社長）から十月中旬発売となった。

これは泥棒が三転長屋のどの家に逃げ込んだかを当てるもので、四角い押しボタンを操作する。ボックス内の上部に奉行所で罪人の取り調べを行なっている女奉行と役人のようすが描かれ、その下部に戸が閉まった三軒長屋がある。

硬貨（一ゲーム三十円、切り換え可能）を投入すると、ボックス内最下部に、泥棒を追いかけている犬と十手を持った女目明かしが描かれたパネル上で、三軒の各家の戸に対応した三つの"御用ちょうちん"ランプが、ランダムにゆっくりと点滅を繰り返す。タイミングを見て、泥棒がいると思われる家のランプ点滅をボタンで止める。この時その家の戸が開き、泥棒を捕えた絵が出ると一回当たり。はずれると女の子が行水していたり、犬にかまれている絵が出る。四回挑戦して三回当たると、景品が払い出される。定価三十六万円。

北町奉行

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.73

出版について〈16〉

矢飛圓方

「寒くなってくるとおでんがいちばんだね」

とYもちょっと人心地がついてきたようだ。傍目から見ると実に馬鹿馬鹿しいとしか見えない、本を追っての実に長いYの一日も終ろうとしている。

Yの話によれば、わたくしたちが住んでいるこの国の政府はわたくしたち国民をこの国から追っ払おうとしているのではないかとのことである。

このところ、ずっと、十年間ぐらい、この国では労働者の賃金は実質的には全然といってもいいぐらいあがらなかった。

その間、労働者以外の人人と企業とには金が貯まる一方でこの金を使うところが無くなってしまった。

企業はモノを生産しても実質賃金が低いからあまり売れない。売れないからモノを外国に売る、外国に売り過ぎて、外国から叩かれる。

配分が適正になされていたならば、ということは労働者の賃金をこの十年間にわたってもう少し高くしておいたならば、今問題になっていることは可成解決されていたのに違いない。いや多分問題にさえなっていなかったのではないか。

今やありあまる金を持ち、その金の使途を失った、労働者以外の人人と企業とはその金で大量の土地と大量の株を買っている。その結果株の価格も土地の値段も異常な暴騰を示す。土地の値があがれば固定資産税があがる。

固定資産税があまりにも高くなれば、低い賃金しか手に入らない労働者にはそれが払えなくなり、その土地に住めなくなってしまう。これがドミノ倒しのように全国に波及すれば、日本の労働者は日本に住めなくなってしまう。一体この国は誰のための国であるのか。

土地の値が高くなり、家賃が高くなり過ぎて、本屋とか珈琲店とかでは家賃が払えず、都心からは次次とそういう労働者あるいは町の住人のための小さな店が姿を消していっているそうだ。

おでんで汗をたらしながらYが言う。

「暗いね。これも暗いけど読んで見ないか」

大きい判型の詩集だ。鮎川信夫の最後の詩集で『難路行』である。

Yが指したのは、―廃屋にて―という詩である。

啓蟄をすぎたばかりの風のつよい日だった。東の窓と南の窓が交互に鳴り
あおられたドアの開閉音にあわせて
家鳴り震動の交響がつづく
春というにはまだ寒いが
足もとのストーヴに火をつけると
すぐ熱くなるといった気温で
窓ガラスのむこうには
薄絹を裂いた巻雲を浮べて
明るい青空が海のようにひろがっている
話したり書いたりすれば素晴らしいライフも
実際に生きるのは厄介で
つまるところ神経の問題だが
忍べないほどではないと思っているうちに
住居は確実に古びてしまった
いつ崩れ落ちてもおかしくない
老化した脆弱な骨組に
風が新鮮な活力を吹きこむので
節々をならして身ぶるいしている
古今の書を読み
肉の悲しみを知りつくした主は
袋をきせられたソロフキの囚人みたいに
背中をまるめて椅子に凭れている
少年期の貧しい体験から
手の奇蹟を信じたことがあった
一語のための一行が人の心を変え
一行のためのささやかな詩が
光りのむきを変えると思ったこともあった
それから一つの部屋を守り
一つの部屋のための家屋が傾くまで
ながい幽閉の年月に耐えた
塵埃のように書籍を衣類を調度類を
至るところに積みながら
おまえはうやうやしく何を葬ってきたのか
人が住んでいるかぎり
家が倒れることはない
人間のあぶらが
柱に梁に天井に床に耐性を与え
苦しみのベッドに血をにじませる
人くさい息が充満しているうちは
家の崩壊はないものと念じてきたのに
うなだれた囚人の目尻には
こらえきれない一雫が光っている
錆びた針金の蔦におおわれて
ぼろぼろになった壁面にまた心理面に
風はひとしきり烈しく吹きつけ
脅かすような慰めるような圧力を加えてくる
ああ　丘の上の廃屋よ
ソロフキの囚われ人よ
愛しきものよ　さらば
泣きながらこの世に産れた人の子にとって
共に暮した年月にも
いつか終りがくるように
やがておそってくる運命は
とてもとても悲しいものにちがいない
どのみちもう
昨日よりよき明日は来ないのだから
万巻の書は不治の病いとなり
ぼくたちのライフを蝕み
きみたちの家を破壊にみちびくだろう
せめて最後の呼気だけはきれいに
黙って風に手を振って
よりよき消滅を迎えようではないか

「凄まじい生活だったらしいね」

「この詩にも塵埃という語があるけど、一説によれば部屋の中を覆っている塵埃の厚さが十センチだったとも五センチだったとも言われているよね」

「鮎川信夫によれば、どうやら諸悪の根源は万巻の書にあるかのようだね」

「そうだな、今や万巻の書どころではないのだから、ひょっとしたら億のあとの、兆、京、垓、秭、穣、溝、澗、正、載、極、恒河沙、阿僧祇、那由多と無量大数になってしまうのではないかしら」

DECEMBER 1

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	スーパーリーグ（セガ社） Super League (Sega)	8.18
❷	—	レインボー・アイランド（タイトー） Rainbow Island (Taito)	7.38
❸	—	ＳＲＤ（データイースト） Super Real Darwin (Data East)	6.75
4	3	アール・タイプ（アイレム） R-Type (Irem)	6.65
5	2	バトルフィールド（エス・エヌ・ケイ） Time Soldier (SNK)	6.39
❻	7	ＶＳファミリースタジアム（ナムコ） VS. Family Stadium [RBI Baseball] (Namco)	6.38
7	4	フリーキック（日本システム／セガ社） Free Kick (Nihon System/Sega)	6.13
8	6	テラフォース（日本物産） Terra Force (Nichibutsu)	6.10
❾	10	パーフェクト・ビリヤード（日本システム／セガ社） Perfect Billiards (Nihon System/Sega)	5.89
❿	11	ダブルドラゴン（テクノス／タイトー） Double Dragon (Technos/Taito)	5.80
11	9	ワードナの森（タイトー） Wardner (Taito)	5.76
⓬	13	１９４３（カプコン） 1943 (Capcom)	5.73
13	5	ラビオレプス（ビデオシステム） Rabbit Punch (Video System)	5.54
14	8	ワンダーボーイ・モンターランド（セガ社） Wonder Boy-Monster Land (Sega)	5.51
⓯	—	魔獣の王国（コナミ） Dark Adventure [Devil World] (Konami)	5.50
16	15	ビッグ・イベント・ゴルフ（タイトー） Big Event Golf (Taito)	5.43
⓱	20	リベンジ・オブ・ドゥ（タイトー） Arkanoid-Revenge of DOH (Taito)	5.41
18	16	エアーウルフ（九娯貿易） Air Wolf (Kyugo Trading)	5.31
19	17	飛翔鮫（タイトー） Sky Shark [Flying Shark] (Taito)	5.17
⓴	21	サイドポケット（データイースト） Side Pocket (Data East)	5.06
㉑	33	ドラゴンスピリット（ナムコ） Dragon Spirit (Namco)	5.00
22	14	サイコニクス・オスカー（データイースト） Psycho-nics Oscar (Data East)	4.92
23	12	ワンダープラネット（データイースト） Wonder Planet (Data East)	4.82
㉔	28	クエスター（ナムコ） Quester (Namco)	4.79
25	19	ブラックドラゴン（カプコン） Black Dragon [Black Tiger] (Capcom)	4.78

＊The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc.

評価 (RATING)　調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT / COCKPIT VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	アフターバーナー（コックピット）（セガ社） After Burner (Cockpit) (Sega)	9.34
❷	—	オペレーションウルフ（タイトー） Operation Wolf (Taito)	9.33
3	2	フルスロットル（タイトー） Full Throttle [Top Speed] (Taito)	9.25
4	4	ヘビーウェイト・チャンプ（セガ社） Heavyweight Champ (Sega)	9.00
5	3	アフターバーナー（コマンダー）（セガ社） After Burner (Commander) (Sega)	8.88
❻	7	ミッドナイト・ランディング（タイトー） Midnight Landing (Taito)	8.21
7	5	ストリート・ファイター（カプコン） Street Fighter (Capcom)	8.17
8	6	アウトラン　ＤＸ（セガ社） Out Run (Deluxe Type) (Sega)	8.05
9	9	スーパー・ハングオン（ライドオン）（セガ社） Super Hang-On (Ride On) (Sega)	7.17
10	8	ウェック　ル・マン24（スピン）（コナミ） Wec Le Man 24 (Spin) (Konami)	6.71
11	11	ウェック　ル・マン24（ミニスピン）（コナミ） Wec Le Man 24 (Mini Spin) (Konami)	6.44
12	10	スペースハリアー（ローリング）（セガ社） Space Harrier (Rolling) (Sega)	6.22
⓭	17	スーパースプリント（アタリ／ナムコ） Super Sprint (Atari/Namco)	5.44
14	13	ダライアス（タイトー） Darius (Taito)	5.31
15	14	ポールポジション　II（ナムコ） Pole Position II (Namco)	5.25

■麻雀ＴＶゲーム機 (MAHJONG VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
❶	—	家元（日本物産） Iemoto* (Nichibutsu)	7.00
❷	5	美女っ子夢物語（日本物産） Bijokko Dream Story* (Nichibutsu)	6.58
3	1	スーパーリアル麻雀　ＰII（セタ／タイトー） Super Real Mahhjong Part II* (Seta/Taito)	6.38
4	3	制覇（日本物産） Seiha* (Nichibutsu)	6.25
5	4	がんばれ珍さん・大勝負（サンリツ電気） Dai-Syobu* (Sanritsu)	6.00

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
❶	—	ファイア（ウィリアムズ） Fire (Williams)	7.00
❷	3	ピン・ボット（ウィリアムズ） Pinbot (Williams)	5.89
3	1	Ｆ－14　トムキャット（ウィリアムズ） F-14 Tomcat (Williams)	5.60
4	2	パーティー・アニマル（バリー） Party Animal (Bally)	5.17
5	4	ハイスピード（ウィリアムズ） High Speed (Williams)	5.15

メダルゲーム場運営基準

（昭和48年12月制定）

全日本遊園協会

本運営基準でいうメダルゲーム場とは、メダルを使用して遊戯を行ない、その遊戯の結果がメダルで還元されるようなシステムを採用した営業形態のゲーム場をいう。メダルゲーム場の運営に当っては、関係官庁等の指導を尊重すると共に、少くとも次に挙げる各項目を厳守しなければならない。

1　賭博行為の禁止

Ⓐ取得メダルの財物への交換など賭博行為と看做される行為は一切しない。

Ⓑ宣伝文言、店名についても賭博行為を連想するようなものを採用しないなど、賭博を未然に防止しなければならない。

2　取得メダルの預かりの規制

取得メダルに対して「預かり証」は発行してはならない。

3　18歳未満の者の入場制限

Ⓐ保護者の同伴のない18歳未満の者に対しては、ゲーム場内に客として立入らせてはならず、またゲームをさせてはならない。

Ⓑ午後11時以降は、18歳未満の者のゲーム場内への立入りを一切禁止する。

4　偽貨対策としての使用メダルの基準

ゲーム場で使用するメダルは、直径30㎜以上とするか、または強磁性体の材質を使用しなければならない。

5　店内照度の基準

店内照度は、床面で10ルックス以下にならないように配慮すること。

6　営業時間の基準

営業時間は、休日の前日を除き、日出時より午後12時までとすること。

7　ゲーム機の再販規制

ゲーム機の再販の際は、必ず取引のどちらか一方が古物商の営業許可を得ていなければならない。

8　営業規模の基準

一つのゲーム場に設置するゲーム機等の最低規模を20台とすること。

9　開業届出書類の提出

新たにメダルゲーム場を開店する場合は、別紙様式により、所轄警察署に届出をするものとする。

10　規制項目の掲示

上記、1のⒶ、2、3のⒶⒷに関しては、ゲーム場で客が最も見やすいところへ掲示しておくこと。

メダルゲーム場開設届

警察署長 殿

メダル・ゲーム場開設届

このたび、メダル・ゲーム場を開設致しますので、下記の通りお届け致します。

昭和　年　月　日

届出人　住所

氏名　印

	1. 開設年月日 昭和　年　月　日
2. 事業所名	3. 事業所責任者
4. 事業所住所	5. 電話番号 (　)
6. 会社名	7. 代表者
8. 会社住所	9. 電話番号 (　)
10. 使用機種名 イ. スロットマシン(シングル)　台	ニ. マスゲーム　台
ロ. スロットマシン(マルチ)　台	ホ. 対人遊具(ルーレット等)　台
ハ. ビンゴゲーム　台	ヘ. その他（　）　台
11. 使用メダル イ. 直径　㎜　ロ. 厚さ　㎜	ハ. 材質　ニ. 見本
12. 店内照度　ルックス	14. 特記事項
13. 営業時間 イ. 平日　時より　時まで	
ロ. 土曜　時より　時まで	
ハ. 日曜　時より　時まで	
3枚複写　1. 警察署　2. 事務局　3. 届出人	受付　年　月　日　担当者　備考

添付書類　1. 会社経歴書　2. 会社登記謄本　3. 使用メダル見本
（個人の場合は 1. 履歴書　2. 戸籍謄本　3. 使用メダル見本）

《編集部註》　上は「メダルゲーム場運営基準」全文と「開設届」の書式である。この基準は昭和48年12月、メダルゲーム協議会ならびに全日本遊園協会によって、業界側の自主規制として制定された。メダルゲーム機を設置する専業ゲーム場が守らねばならない、最低限度の基準として現在でも尊重されるはずのものである。

米国「リプレイ」誌　ザ・プレイヤーズ・チョイス

1987年11月号から

アップライト・ビデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	ダブルドラゴン（タイトー）	9.62
2	ジノフォーブ（バリー・ミッドウェー）	9.24
3	アフターバーナー（セガ社）	8.82
4	スーパーハングオン（セガ社）	8.72
5	アウトラン（セガ社）	8.71
6	ローリングサンダー（ナムコ／アタリ）	8.59
7	ロードブラスター（アタリ）	8.40
8	スーパースプリント（アタリ）	8.30
9	720°〔スケートボード〕（アタリ）	8.16
10	コントラ〔魂斗羅〕（コナミ）	7.80
11	１９４３（カプコン）	7.80
12	ハングオン（セガ社）	7.79
13	イカリ・ウォリアーズ〔怒〕（ＳＮＫ／トレードウェスト）	7.77
14	ダブルプレイ（レランド）	7.75
15	ベースボール・シーズンII（レランド）	7.71
16	ランページ（バリー・ミッドウェー）	7.70
17	ＡＰＢ（アタリ）	7.61
18	エンデューロレーサー（セガ社）	7.59
19	エイリアン・シンドローム（セガ社）	7.48
20	ゴンドマニア〔魔境戦士〕（データイースト）	7.26
21	ロックオン（辰巳／データイースト）	7.05
22	スピードバギー（辰巳／データイースト）	7.02
23	ワールドシリーズ（レランド）	6.99
24	プレイチョイス10（任天堂）	6.98
25	バイオニック・コマンド〔トップ・シークレット〕（カプコン）	6.83

ベスト・ニューアップライト

	機種名（メーカー名）	評価
1	トップ・スピード〔フルスロットル〕（タイトー／ロムスター）	7.81
2	タッチダウン・フィーバー（ＳＮＫ）	7.80
3	ストリート・ファイター（カプコン）	7.79
4	ザ・リアル・ゴーストバスターズ（データイースト）	7.15
5	ドラゴンスピリット（ナムコ／アタリ）	7.08

ベスト・ソフトウェア

	機種名（メーカー名）	評価
1	タイムソルジャー〔バトルフィールド〕（ＳＮＫ／ロムスター）	8.67
2	ラスタンサーガ（タイトー）	8.44
3	チャンピオンシップ・スプリント（アタリ）	8.38
4	ロードブラスター（アタリ）	8.37
5	スカイシャーク〔飛翔鮫〕（タイトー／ロムスター）	7.99
6	ブラック・タイガー〔ブラックドラゴン〕（カプコン／ロムスター）	7.81
7	VS.ＲＢＩベースボール〔米国版ファミリースタジアム〕(ナムコ/アタリ)	7.67
8	ティード・オフ（テクモ）	7.67
9	VS.キャッスルバニア〔悪魔城ドラキュラ〕（コナミ／任天堂）	7.55
10	ペーパーボーイ（アタリ）	7.26
11	レネゲード〔米国版熱血硬派くにおくん〕（タイトー）	7.25
12	バブルボブル（タイトー／ロムスター）	7.24
13	トーナメント・アルカノイド（タイトー／ロムスター）	7.15
14	ポールポジション　II（ナムコ／アタリ）	7.14
15	リベンジ・オブ・ドウ（タイトー／ロムスター）	7.14
16	バミューダートライアングル（ＳＮＫ）	7.06
17	ガントレット　II（アタリ）	7.00
18	ビッグ・イベント・ゴルフ（タイトー）	6.96
19	キッドニッキ〔快傑ヤンチャ丸〕（アイレム／データイースト）	6.94
20	トップガンナー〔特殊部隊ジャッカル〕（コナミ）	6.89

フリッパー

	機種名（メーカー名）	評価
1	ファイア（ウィリアムズ）	8.67
2	ピン・ボット（ウィリアムズ）	8.55
3	ハイスピード（ウィリアムズ）	8.41
4	レーザーウォー（データイースト）	7.55
5	アリーナ（プリミア）	7.50
6	コメット（ウィリアムズ）	7.36
7	パーティー・アニマル（バリー）	7.31

　調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

Overseas Readers Column

Copier of "Arkanoid" Exposed by Prosecutor

Recently, it was known that Kyowa Leisure System, Ltd. of Nagano Prefecture and its president Kazuhiko Miyamoto were prosecuted by Nagano District Prosecutor's Office on October 1. On the charge of infringement upon the Copyright Law (unauthorized reproduction and sale of computer program as literary works) in that they sold or leased at least 65 copies of unauthorized PC board of Taito corporation's video game "Arkanoid", the case of Kyowa Leisure and Miyamoto was brought to trial at Nagano District Court.

Commenting on the case, Taito spokesman simply said: "The current case is only one among the many. We are also taking legal steps for many other cases. On the current case, sentence will be passed in December." Although the details cannot be grasped from Taito, it is likely that the authorities continue to investigate other copiers related. Usually, criminal accusation is made with the police headquarters. In the current case, it was directly made with the prosecutorial authorities, and the case was exposed and prosecuted by Nagano District Prosecutor's Office.

According to an information source, Taito found copied PC boards of "Arkanoid" in Kyoto City. They were supplied from Nagano, and complained in January 1987 to Nagano District Prosecutor's Office. According to an indictment, Miyomoto sold or leased at least 65 unauthorized copies of "Arkanoid" to operators (19 locations) in Nagano, Kyoto and Niigata between early September 1986 and late July 1987, knowing that they are illegal products. Miyamoto purchased them at half the price of legitimate PC board, and sold them with a small profit margin. Those not sold were leased for half the operation income.

Since the manufacturing route of these unauthorized PC board copies is not publicized, it is unknown whether or not it been located. Probably, since the investigation has not been finished, the full story of the case may have not been publicized. Incidentally, according to an information source, the majority of unauthorized copies of video game PC board are manufactured in Korea in large quantities (supported by Japanese copiers), being exported to Japan, the U.S., Europe and other markets across the world.

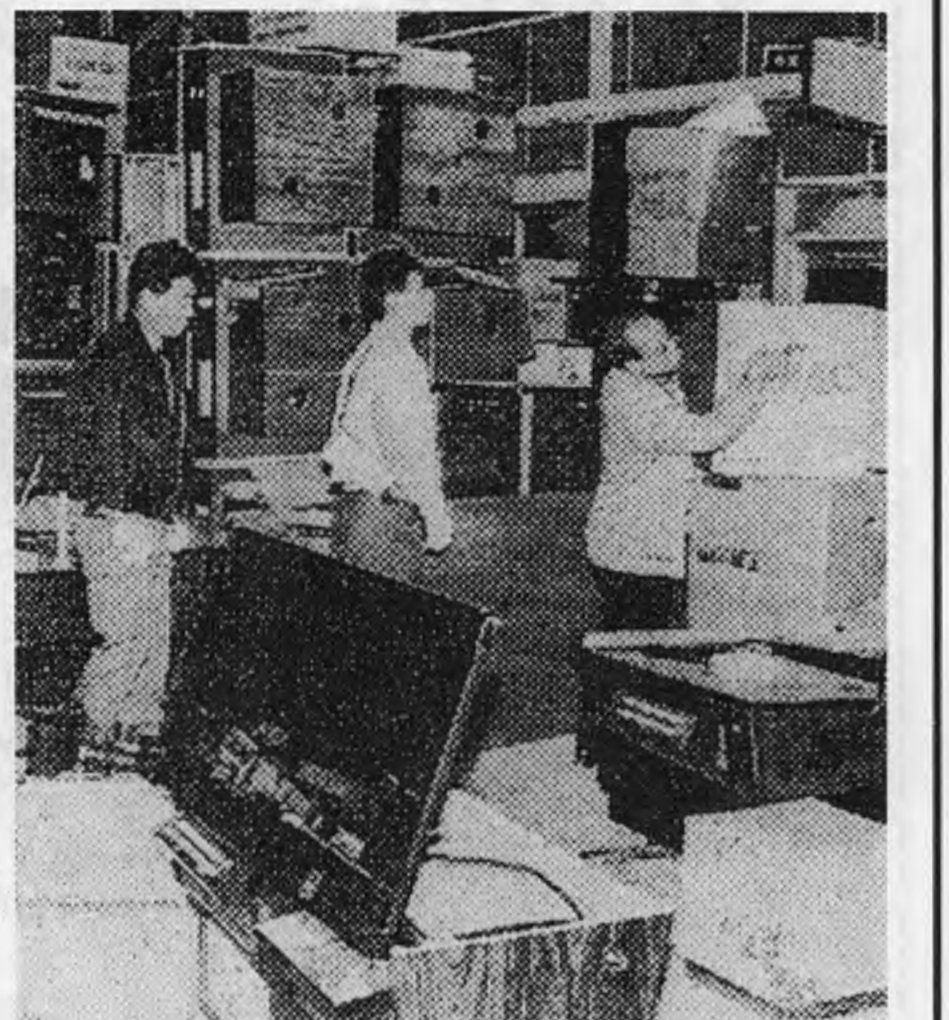
In order to cabin the offensive of the Korean copiers, Japan Amusement Machinery Manufacturers Association (JAMMA) is proceeding with legal steps. Actually, however, they have never been brought to any criminal trial. The current criminal case is drawing attention, following in the wake of Falcon/Dream case (still on trial) sued by Nintendo in Japan.

Above photo shows an example scene where police exposed and seized gaming videos.

Gaming Crimes Using Video Slots & Pokers Contnue to Increase

Shoichi Matsuda, an officer in charge of security section, National Police Agency (NPA), has recently stated that cases of gaming using gaming devices are continuing to increase, and the number of cases exposed will exceed last year. According to Matsuda, the number of cases of gaming using gaming devices exposed in the first half (January to June) of this year totaled 431 (compared to 155 in the same period of last year), and the number of arrestees totaled 2,497 (compared to 917), up 178% and 172%, respectively.

Usually, according to the police custom, the police efforts are mainly concentrated in the second half (574 cases exposed and 3,625 criminals arrested in the July to December half, 1986). Thus, it is expected that exposures for this year will exceed last year (729 cases exposed and 4,542 criminals arrested for teh January to December period). However, gaming using gaming devices is spreading so widely across the nation that the police authorities cannot catch up with them, and the situation is feared to change for the worse.

It was on the occasion of his opening address at the general meeting of the Federation of Local Amusement Associations (FLAA/AOU) held October 7 in Tokyo that Matsuda explained about the first half of this year. Although he did not mention what gaming devices were seized, the vast majority of them are video with which players (gamblers) can bet on the games such as slot machines, pokers, etc. Why did Matsuda report on gaming using gaming devices and warned at the general meeting of FLAA? Because, in the eyes of NPA, amusement games and gaming devices cannot essentially be discriminated. *Game Machine* has also repeated explained this. However, the New Fuei Act has been implemented based on that idea, causing various problems.

NPA's adherence to that idea is greatly confusing the operators, and it is hardly possible that the situation be improved. Before the enactment of New Fuei Act, amusement operators did not customarily operate gaming devices, while underground gaming operators did not operate amusement games, thus separating their markets tacitly. However, after the enactment of New Fuei Act, the discrimination between amusement operators and gaming operators virtually disappeared. For example, at one of the local amusement operators associations (association in Toyama Prefecture), vice-chairman was arrested in October 1986, on the charge of gaming using gaming devices, nearly causing the association to collapse. This association is not a member of FLAA/AOU. To make matters worse, another director of the association were arrested in October, this year, on the charge of gaming using gaming devices. By operating tens of gaming videos, he earned illegal profit. As criminal procedure, he will be sentenced certainly guilty.

Commenting on these cases, one of the local operators (who does not belong to the association, and does not operate gaming devices) said: "How absurd it is ! It will be necessary to put them (illegal operators) into prison, and close their locations." Why does not join the association? Because "I don't know why I should join the association which is joined by gaming operators." It is true that the majority of local association members are not gaming operators. But, gradually, amusement operators are withdrawing, while gaming operators are increasing at local associations. This is a typical phenomenon proving that the situation is changing for the worse.

SNK Licenced "Time Soldier" To Romstar

SNK Corp. of Osaka has recently unveiled that it licensed its video "Battle Fields" ("Time Soldier" in overseas markets) to Romstar, Inc., CA, USA, for North American market, to ADP Automaten GmbH, West Germany, for West German market, and to Electrocoin Automatics, Ltd. for the U.K. market.

Romstar, Inc., formerly a U.S. branch of SNK Corp., assumed its present independent incarnation in May 1985. The company has shipped licensed PC boards from Taito and Capcom in North American market. With the addition of SNK's licensed PC boards, Romstar will become more active.

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
9-16, Kamiyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan

ファイナルラップ

namco

キミのとなりがライバルだ。

最終周回(ファイナルラップ)にすべてを賭けろ!!

●初の筐体間通信機能を搭載。画面には他のプレイヤーの操るマシンが映し出され、抜きつ抜かれつの激しいバトルは大迫力。やっぱり相手は人間の方が面白い。集客効果抜群。

●本物感覚のハンドリングで、カウンターステア、ソーイング、アウトインアウトなど本格的レーシングテクニックが思いのまま。

●インターナショナルレーシングコース、鈴鹿サーキットで、自動車レースの最高峰、憧れのF1を体験。

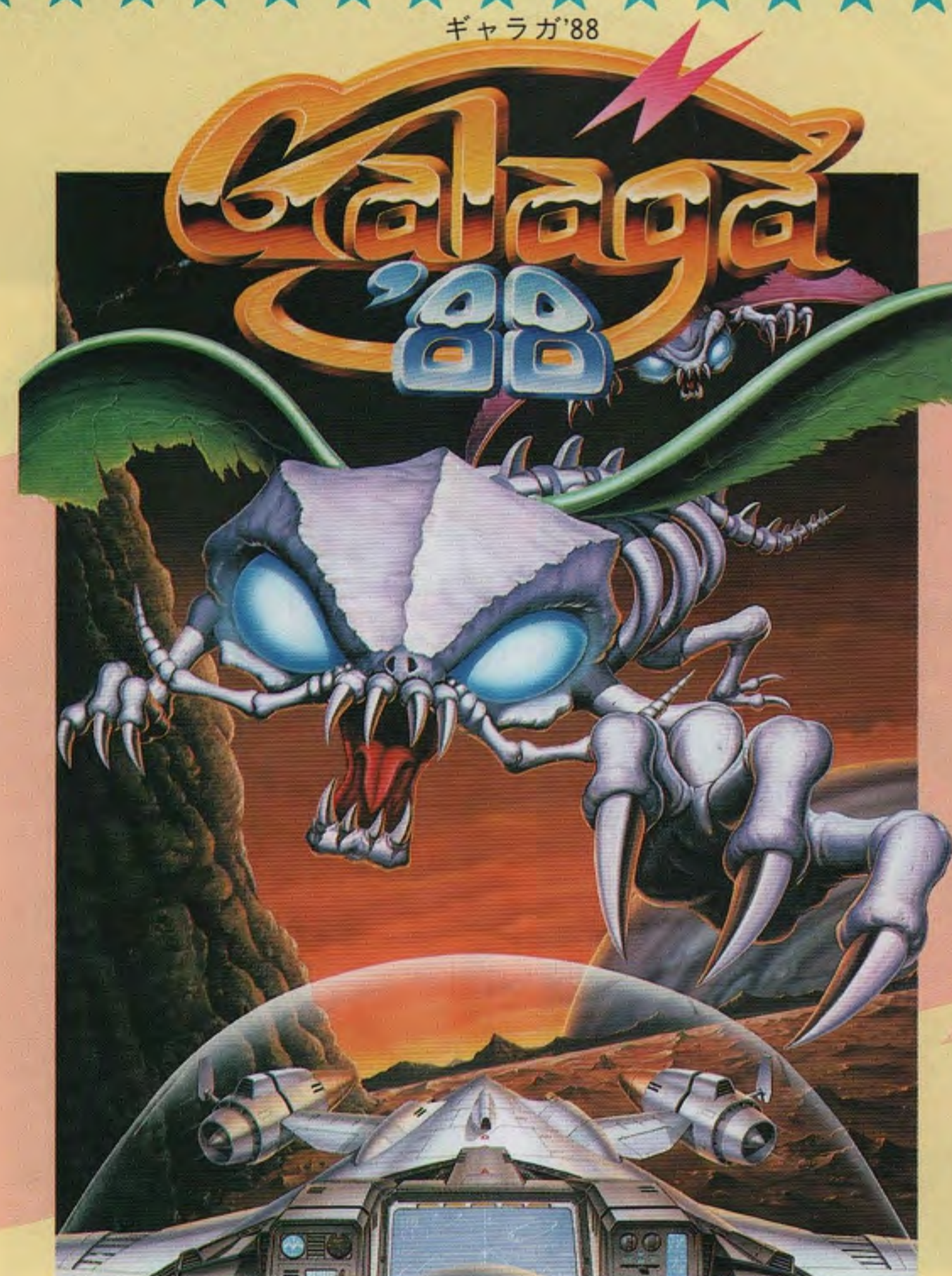
★画期的！これが通信機能だ!!

●筐体は2シート1組です。
最高8シート4組まで接続可能です。

■仕様：W1,716×D2,752×H1,776（看板含まず）
※柵を含む
重量／1シート約270kg
消費電力／580W

〒95-3442

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

ギャラガ'88

システム'87第6弾!!

この壮絶なギャラクシー・ウォーに終止符を打て!!

絶滅したはずのギャラガ軍団が再び出現、攻撃を開始した。いったい何が起きたのか?!
次元を超え、目指せ、惑星ギャラガ！
そして隠された秘密を暴け！

トラクタービームで捕虜になったファイターをとり戻すと、最高3機まで合体できる。

破壊されると花火のように派手に爆発する"ドン"。

トリプルファイターで攻撃。スクロール場面の終わりには、ボスの激しい攻撃が…。

全く別の種類の敵が待ちうけるディメンション（次元）にはワープで移動できる。

●ここに記載された製品の内容は予告なしに変更される場合がありますので予めご了承ください。

がんばれ!ニッポン!

JGS1021

「遊び」をクリエイトする――――
株式会社 ナムコ

本　社　〒146 東京都大田区矢口2-1-21　TEL 03(756)2311(大代)
営業本部　〒146 東京都大田区多摩川2-8-5　TEL 03(756)2311(大代)
西日本販売事務所　〒564 大阪府吹田市江の木町20-10　TEL 06(338)3 5 1 1(代)
★遊園施設・娯楽機械★ 企画・設計・製作・販売・経営・賃貸・輸出・輸入
★各 種 イ ベ ン ト★ 企画・製作・実施

ナムコは、オリンピックキャンペーンのオフィシャルスポンサーです。